no.496
1995年 6/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
JUNE 1, 1995

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

制限地域の風俗営業が消滅した場合

再許可は不可能

阪神大震災で地域内全半壊の「8号営業」も

阪神大震災で全半壊または全焼したゲーム場で、制限地域にあった「八号営業」は同じ場所で二度と風俗営業の許可を得ることができないことがほぼ明らかになった。今回の地震による被災に限らず、制限地域にある風俗営業では営業所が一度なくなると、再び風俗営業の許可を得ることができないことが、改めて確認された。

制限地域は風営法第四条第二項第二号に基づき、都道府県の施行条例で定められており、制限地域内での風俗営業の許可はありえないことになっているが、八五年二月十三日の新風営法施行の際にすでにあった「八号営業」で三ヵ月以内に許可手続きをした営業所については、許可を得ることができた。また、すでに長年なんらかの風俗営業を営んできた許可営業所の近くに、学校や病院など保護対象施設が出来たため制限地域となってしまった、という場合もありうる。このため施行条例で定められている風俗営業の制限地域に、許可を得た風俗営業が例外的に存在することになる。

これら制限地域内の許可営業所について、俗に「既得権」があると説明されることがあるが、風俗営業のような警察許可は「法による一般的禁止を解除するものであるから、許可を受けた者は、これにより営業を営む自由を回復するというにすぎないのであって、それ以上の権利を取得するものではない」ので、制限地内の風俗営業の例外的許可がある場合も、そもそも極めて限定された権利でしかない――と言われている。

問題はこうした制限地域内の風俗営業所が被災し、そのため消滅した場合に、被災者救済のために(法律上は不可能だが)許可の再発行が特例として認められるかどうか、という点。パチンコ業界では兵庫県遊技業㈿が兵庫県警を通じて県公安委員会に相談したほか、二月に全日本遊技事業㈿連合会(全日遊連)が警察庁・生活環境課の瀬川勝久課長に陳情書を提出したが、特例の認められる可能性が少ないことが明らかになった。

パチンコなど「七号営業」で制限地域に営業所があるのは、許可取得後に制限地域の保護対象施設となる学校や病院などができたため、と考えられる。全日遊連では特例が認められない理由として、①地元住民の中からの要望がない、②県や市の被災地復興計画との整合性が明らかでない、③なぜ特例が必要かを国民に納得させる合理的根拠に乏しい、④他の風俗営業の業界からも陳情が出ていない――などを挙げている。

阪神大震災で全半壊したパチンコ店は県内で六十店あり、うち制限地域内にあったのは八店とされている。一方、ゲーム場などの「八号営業」で全半壊したのは、本紙調べで約二十ヵ所で、うち制限地域内にあったのは双葉商事「インベーダーハウス」(西宮市高松町)の一ヵ所だけ。

AM業界からは、AOUと兵庫県協とも警察庁や兵庫県公安委員会に対する陳情は行なっていないもよう。AOUは三月、警察庁に対し、公的金融機関が被災を受けた風俗営業者に融資をすることができるよう求める陳情をしたにとどまっている。

風営法施行条例改正

愛知は制限強化

都市計画法の新用途地域で

愛知県の新風営法施行条例の一部がこのほど改正され、「八号営業」を含む風俗営業の地域制限が強化された。改正施行条例は三月二十二日に公布、施行されたが、実質的には新しい用途地域に関する都市計画が告示される十月ごろに施行されることになる。

これは九二年六月に都市計画法が改正され、同法第八条第一項第一号に定める「用途地域」が変更になり、改正都市計画法の施行(九三年六月)以後三年以内(九六年六月まで)に地方自治体が新しい用途地域に関する都市計画を告示することになったのに伴い、愛知県では規制を強化することに決めたもの。

改正都市計画法で用途地域のうち住居集合地域については、従来の第一種、第二種住居専用地域、住居地域の三種類しかなかったのを、第一種、第二種低層住居専用地域、第一種、第二種中高層住居専用地域、第一種、第二種住居地域、準住居地域の七種類に細分化した。

住居集合地域について都道府県の風営法施行条例ではこれまで、第一種、第二種住居専用地域と住居地域を制限しており、これらの施行条例はすべて新用途地域の区別に沿って改正されることになる。しかし愛知県の場合これまで、風俗営業は住居地域で制限されていなかったため、他の府県並みに規制を強化することにしたもの。

改正された愛知県風営法施行条例によると、住居集合地域での風俗営業制限地域は第一種、第二種の低層および中高層と住居地域の六種類となり、これまで規制されていなかった住居地域のうち第一種、第二種住居地域では許可を受けることができなくなる。

なお建築基準法でも用途地域内での建築物の制限があることが知られているが、パチンコ店、麻雀屋、射的場など「七号営業」やカラオケボックスなどについて建築制限の指定が行なわれているが、「八号営業」関係は指定されていない。

都市計画法で定める用途地域のうち住居集合地域の区分

改正前
第一種住居専用地域
第二種住居専用地域
住居地域

改正後
第一種低層住居専用地域
第二種低層住居専用地域
第一種中高層住居専用地域
第二種中高層住居専用地域
第一種住居地域
第二種住居地域
準住居地域

「レジャー白書95」が分析――

ゲーム場の市場規模

2年連続2けたダウン

参加人口は増えたが、1台当たりの売上げ減少

九四年度のゲームセンターの市場規模は、二年連続して二ケタのマイナス成長となり、今後の経営動向も厳しいものがある――こういう深刻な状況が、㈶余暇開発センター(東京、宮野素行理事長)の「レジャー白書95」で明らかにされた。

四月二十六日に発行された同白書によると、九四年度の余暇市場全体の推計値は約七十七兆二千五十億円(前年度約七十六兆七千七百九十億円)で、前年に比べ〇・五%(前回〇・四%)増とほぼ横ばいとなっている。

しかし、同白書に分類されている「ゲームセンター・ゲームコーナー」の市場規模は、九四年度が約三千六百三十億円(前年度約四千二百七十億円)と一五%も減少(前回一二%)し、昨年に続き二ケタの大幅マイナス成長を示した。

これに関連する家庭用の「テレビゲーム・ゲームソフト」の市場では、約六千五百億円(前年度約六千五百五十億円)と〇・七%減少(前回〇・四%増)でほぼ横ばいだが、これまでの推移を見ると八八年度以降、着実に伸びてきている。

また「遊園地・レジャーランド」の市場では、約五千六百七十億円(前年度約五千八百五十億円)で三・一%減少(前回四・七%減少)と、二年続けてやや減少傾向を示した。ゲーム場を中心にAM業界は厳しい状況となっていることが分かる。

一方、「参加人口」で見た場合、ゲーム場分野では年々増え続け九四年度は過去最高の二千四百四十万人となったが、家庭用TVゲーム分野(二千八百五十万人)や、遊園地分野(三千九百三十万人)と比べると、まだかなり差がある。

ゲームセンター分野の低迷について、同白書では「ゲーム機の一日当たりの売上げが落ちている。一部ゲーム機は好調だったが、人気機種の不足やゲームソフトのマンネリ化が続き、ライフサイクルも短くなっている。さらにゲーム料金は同一料金でプレイ回数を増やすなど、実質的値下げ傾向が見られる。また大型店の新設も活発だが、過当競争で同一エリア内のパイの食い合いになっているもよう」と分析している。

また「娯楽機器オペレーター」(サンプル数百六十一)の経営動向でも二年連続して需要、売上げ、利益ともに減少、収支も赤字となったが、九五年度は業界全般の景気はやや回復するものの、収支は依然として赤字が続くものと予想されている(詳細は次号で)。

リデムプション導入で

警察庁と話合い

米国AAMAのフェイ専務

ボブ・フェイ専務

米国のAMゲーム機メーカー協会、AAMAは、このほど、米国のリデムプションゲーム機(景品交換券を払い出すアーケードゲーム機)を日本市場へ導入するため、風営法改正を含む規制緩和を最重要課題だとし、警察庁など日本政府に対する働きかけを開始した。

このためAAMAのボブ・フェイ専務は三月二十八日、警察庁・生活環境課を訪れ、日本でのリデムプションゲーム導入の可能性など瀬川勝久課長らと話し合った。この会談について同氏は四月初めAAMA会員と米国通商代表部(USTR)に報告した。同氏はさらに六月中旬にも、警察庁と公正取引委員会を訪れる予定だとしている。

フェイ氏によると、警察庁は「リデムプションゲームはスキル(技術)を要するゲームであり、ギャンブル機とは異なる」との認識を示し、クレーンゲームなどでは五百円までの景品が直接払い出されるゲームが認められているが、(景品交換用の)チケット払い出しは認められない――など説明したとのこと。同氏は、チケット払い出しが認められないことから、さらにこれらの点について話し合うとしている。

警察庁・生活環境課調べ

SC許可店は4分の1

許可専業店の設置台数は全体の66%

警察庁・生活環境課はこのほど、九四年十二月末現在の「八号営業」関係の業態別営業所数、設置台数を明らかにした。許可専業店は四年連続して増加していることは先の発表(本紙第494号参照)で明らかだが、SCロケなど「大規模小売店等との併設店」も増加しており、うち許可店の占める割合いは二四・二%と〇・五ポイント上昇した。

「八号営業」関係の営業所数などについては、風営法に基づき風俗営業の許可を受けた「許可営業所」と、許可を必要としない「その他の営業所」に大きく区分されており、それぞれの業態別営業所数、設置台数は下の表のとおりとなっている(前回の数値は本紙第472号に掲載。なお都道府県別については本号8－9めんに掲載)。

うち「許可営業所」の合計営業所数、設置台数については、先の発表(本紙第494号参照)どおり。一方「その他の営業所」は七百三十店(四・三%)減少し、一万六千百十四店となったが、設置台数は千八百七十一台(二・四%)増え、七万九千二百五台となった。

業態別では「許可営業所」のうち専業店が九〇年末以来四年連続して増加し、九四年末では三百十九店(四・三%)増えたのに対し、併設店は十年間減り続け、九四年末では六百七十九店(五・五%)減となっている。併設店のうち「飲食店との併設店」は今回六百六十店(七・〇%)減り、「その他との併設店」は十九店(〇・六%)減少した。このうち「大規模小売店等との併設店」は十三店(三・〇%)増加した。

また「その他の営業所」の業態別では、専業店が十二店(一五・六%)も増えた。これら許可を必要としない専業店八十九店のうち、設置台数が百一台以上あるのは五店ある(反対に十台以下でも許可を得ている専業店は五百五十三店もあった)。

「その他の営業所」の併設店は七百四十二店(四・四%)減少した。うち「飲食店との併設店」は六百九十七店(六・四%)減り、「その他との併設店」は四十五店(〇・八%)減少した。このうち「大規模小売店等との併設店」は四十五店(三・三%)増加した。

「大規模小売店等との併設店」は、許可営業所／その他営業所ともに増加し、計千八百五十四店となった。このうち許可営業所の占める割合いは二四・二%で、約四分の一が許可営業所となっている。この割合いは八九年以来三三・九%から年々減少、九三年末には二三・七%に低下していたが、今回増加に転じた。

なお許可営業所／その他営業所の全部の営業所数は三万五千五百二十店で、前年に比べ千九十店(三・〇%)減少した。

設置台数については「許可営業所」で増加したほか「その他の営業所」で千八百七十一台(二・四%)増加しており、許可営業所と合計すると二万一千六十七台(四・〇%)増えて、五十五万三百七十八台となった。

業態別設置台数では、許可専業店が最も多く(全体の六六・〇%)、前年に比べ二万三千六十七台(六・八%)の増加を示した。許可専業店の一店当たりの平均設置台数は前年の四十六台を上回る四十七台となった。

なお警察庁調べのこれらのデータでは、AMゲーム機と賭博用遊技設備は区別されておらず、すべて「遊技設備」などとなっており、また営業所についてもAMゲーム場と賭博遊技場との区別は行なわれていない点に注意を払う必要がある。

ゲームセンター等の営業所数と備付台数

94年12月末 業態別			営業所数	遊技設備備付台数
許可営業所		専業店	7,704	363,056
	飲食店併設	深夜酒類提供飲食店	730	5,381
		深夜飲食店	249	2,244
		上記以外の飲食店	7,789	50,692
		小計	8,768	58,317
	その他との併設	風俗営業1－7号	108	1,340
		旅館・ホテル	145	3,652
		大規模小売店等	449	18,536
		その他	2,232	26,272
		小計	2,934	49,880
		合計	19,406	471,173
その他の営業所		専業店	89	2,737
	飲食店併設	深夜酒類提供飲食店	637	1,141
		深夜飲食店	898	1,855
		上記以外の飲食店	8,687	16,130
		小計	10,222	19,126
	その他との併設	風俗営業1－7号	88	209
		旅館・ホテル	2,423	15,012
		大規模小売店等	1,405	27,166
		その他	1,887	14,955
		小計	5,803	57,342
		合計	16,114	79,205

サービス産業課が案内

映像施設に融資

風営以外に金融公庫から

通商産業省・サービス産業課は四月二十四日、「ゆとり創造型新規産業振興基金」による融資制度について、JAMMAなど業界団体に通知、各団体は会員に配付した。

今年四月一日新たに「アミューズメントパーク業」が貸付対象に追加されたことによるものだが、風営法で定める「八号営業」など風俗営業は対象にはならない。

「ゆとり創造型新規産業振興資金」は中小企業者が特定の事業を行なう際、その事業に必要な設備資金や長期運転資金を中小企業金融公庫が貸し付けるというもの。直接貸付の場合六億円(うち運転資金四億円)、代理貸付の場合一億円までで、基準金利は四・二%、設備資金の場合十五年以内(二年以内据え置き)、運転資金の場合五年以内(一年以内据え置き)の期間となっている。

対象となる事業「アミューズメントパーク業」は、日本標準産業分類での「遊園地」または「遊戯場」(ただし風営法で定める風俗営業は含まれない)で、「コンピュータ制御の筐体等を用いた疑似体験型遊技設備もしくは遊戯施設またはコンピュータ・グラフィックス技術等を応用した映像再現装置を用いた遊技設備もしくは遊戯施設を有し、娯楽を提供する事業」。具体的には映像シミュレーターや、立体映像シアターを遊園地やゲーム場に導入することを、同省では「アミューズメントパーク業」と呼んでいることになる。

しかしアミューズメントのTVゲーム機やフリッパーまで「八号営業」の対象機種にしている風営法の現状からすると、貸付対象となる業態自体が大幅に制限されていると考えられている。

カプコン、機構改革

新たに4本部制

11あった統括部を廃止

㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は五月一日、これまで十一あった統括部を廃止、新たに管理、商品開発、CS事業、AM事業の四本部を設けるなど大幅な機構改革を発表した。肥大化した組織を簡素化し、指揮系統を明確化するのが目的。

①経営企画、総務、財経の各統括部を管理本部に統合、経営管理部、経理部、総務人事部を設ける、②商品開発統括部を商品開発本部に改称、CS制作部とAM制作部を設ける、③アーケード営業、コンシューマ営業、アミューズメント施設、海外営業、業務、生産、技術開発の各統括部と広告宣伝部を統廃合しCS事業本部、AM事業本部を設ける、④CS事業本部にCS事業推進部、マルチメディア事業部、CS国内営業部、CS海外営業部を設ける、⑤AM事業本部にAM事業推進部、商品部、AM国内販売部、AM海外販売部、レンタル営業部を設ける――との内容。

(4月15日) 退任(取締役) 浜田典彦氏。

(5月1日) 取締役管理本部長(常務経営企画統括部長兼関連事業部長) 大島平治氏▽AM事業本部長(アミューズメント施設統括部長兼東京支店長) 取締役小野寺輝夫氏▽CS事業本部長(コンシューマ営業統括部長) 同坂井昭夫氏▽商品開発本部長(商品開発統括部長) 同青木隆氏▽管理本部総務人事部長(総務統括部長兼総務部長兼人事部長) 同河本文朗氏▽AM事業本部商品部長(アーケード営業統括部長) 同吉田正男氏▽同AM海外販売部長(海外営業統括部長兼海外営業第二部長) 同笹谷実氏。監査室長(企画部長) 島内絹熈氏▽管理本部経営管理部長(財経統括部副部長兼経理部長) 久保田和夫氏▽同経理部長(予算統制部長) 小西繁男氏。(CS事業本部) CS事業推進部長(コンシューマ販売促進室長) 桑元秀悟氏▽マルチメディア事業部長(経営企画統括部副部長) 関口卓史氏▽CS国内営業部長(コンシューマ西日本営業部長) 永井巳知夫氏▽CS海外営業部長、伊藤俊三氏。(AM事業本部) AM事業推進部長(業務統括部長代行兼購買部長兼物流部長) 早見晶市氏▽AM国内販売部長(アーケード東日本営業部長) 吉田昌稔氏▽レンタル営業部長(アーケード営業推進室長) 松本孝弘氏。

(5月15日) 退任(取締役) 小沢吉郎氏。

特許・実用新案 出願公告・公開 (4月16日～30日)

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、(公告の場合の)出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

四月二十六日＝「スロットマシン用コイン供給装置」、㈲山陽商会(広島)、広島振動工業㈱(広島)、7－36853、62－287737。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱(大阪)、7－36855、1－218347。「記号合せゲーム機」、同、7－36864、1－166100。「スロットマシンにおける表示絵柄の操作機構」、岸下龍太郎(神奈川)、7－36856、63－181616。

実用新案出願公告

四月二十六日＝「スロットマシン等のキー装置」、岸下龍太郎(神奈川)、7－17343審、63－53544。「コイン移送コンベアにおけるコイン取出し装置」、㈱ユニオン(愛知)、7－17344、3－73805。「競争遊戯機器」、㈱シグマ(東京)、7－17357、1－84877。「ゲーム装置」、中部電装工業㈱(愛知)、7－17358、2－127008。

特許出願公開

四月十八日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア(東京)、7－100241。「クレーンゲーム機」、山春栄吉(韓国)、7－100264。「立体レーシングゲーム機」、コナミ㈱(兵庫)、7－100265㊞。「シミュレーションゲーム機のシート揺動機構」、同、7－100266㊞。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、7－100267。「画像表示カードゲーム機」、㈱タイトー(東京)、7－100268。「水流による滑走遊戯施設及びこれに用いる単位水路」、㈱ブリヂストン(東京)、7－100269。

四月二十五日＝「スロットマシン」、山佐㈱(岡山)、7－108080。同、7－108081。「スロットマシン」、㈱スタッフ(東京)、㈲ヒライシ(埼玉)、7－108082。「室内一体型ゲーム設備」、㈱シグマ(東京)、7－108088。「スロットマシン式シンボル列の表示装置」、シグマ商事㈱(東京)、7－108089㊞。「娯楽用乗物装置」、三精輸送機㈱(大阪)、7－108090。

実用新案出願公開

四月二十五日＝「自転車ルーレット遊戯装置」、高田克伸(静岡)、7－22789㊞。「ピッチング娯楽装置」、㈱トーゴ(東京)、7－22794。

シグマ、大人向け

銀座にもロンゴロンゴ

63人用大型競馬メダルゲーム機などで

㈱シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)は、東京・銀座に大人向けのAM施設「ロンゴロンゴ銀座」を四月十四日オープンした。

これは九三年十月にオープンした「ロンゴロンゴ渋谷」に次ぐ二号店となるもの。「ロンゴロンゴ」は"本当の大人のためのアミューズメント施設"を基本コンセプトとしており、両店とも六十三人用の超大型競馬メダルゲーム機がメインになっている。

「銀座」店は銀座五丁目の並木通りに面したポニーグループビル(地下一階地上五階建て、ポニー㈱経営)にテナントとして入り、地下一階－四階の計五フロアを使用した風営八号店となっている。なお同社では同じ場所で「ゲームファンタジアポニー」(七六年オープン)を運営していたが、ビル建て替えのため九二年閉店、今年新ビルが完成したため再びテナント契約したもの。総投資額五億六千万円、月間四千七百万円の売上げを見込んでいる。

四月十日にオープニングセレモニーが行なわれ、真鍋社長は「渋谷店は二十代後半から三十代の客を対象にして、ある程度成果を上げている。銀座店はハード面では渋谷店を踏襲しているが、運営面では銀座らしい大人の雰囲気を重視し、酒類の提供やクロークを設けるなど、ゆったりくつろげるようなサービスを行ないながら、銀座の新名所をめざす」と挨拶した。

「銀座」店のフロア面積は五フロアで計六百三十平方㍍。大型競馬ゲームは「銀座競馬場」と呼ばれ、吹き抜けになった三階に設置され、その周囲に客席がすり鉢状に四階まで配置されている。メダル貸出料金は一枚三十円。同フロアは十八歳未満の入場を禁止している。

一－二階は「アーケードスペース」として、計六十五台のAM機を設置。通路が広く、ゆったりとしたレイアウトで、光の投影機などを使い照明に工夫が見られるが、装飾は全体的にシンプル。

地下一階は「メダルスペース」で、四十台の各種メダルゲーム機を設置し、スモークを使っての演出も行なわれている。

スタッフは社員十名とアルバイト二十五名の計三十五名。営業時間は午前十時から午後十一時三十分までで、年中無休。なお同社ロケはこれで計六十九店となる。

シグマ「ロンゴロンゴ銀座店」で、上は（左から）真鍋勝紀社長、伊藤靖宏専務。下は「銀座競馬場」と呼ばれる大型競馬ゲーム機

SNK「ネオジオCD」

韓国現代が生産

OEM方式で4月から出荷

韓国の家電大手、現代(ヒュンダイ)電子産業㈱(本社利川、鄭夢憲会長)は四月二十五日、SNKの家庭用16ビット機「ネオジオCD」をOEM(相手先ブランド生産)方式で生産、大阪に向け四月から出荷を開始したと発表した。現代は有名な韓国の企業グループであり、「ネオジオCD」の生産によりマルチメディア分野へ進むことになった、としている。

現代電子は四－九月の六ヵ月間に十二万台を納品した後、十月からは年間六十万台ペースで納入する予定。SNKはこれらについて特にコメントしていないが、現代電子の発表は間違いないもようだ。

現代電子は八九年に任天堂と提携、16ビット機「ゲームボーイ」を生産、韓国市場に出荷してきている。またPC用ゲームソフトの開発や、CD原版の生産も手がけており、マルチメディア分野への条件は整っていた。

SNK、今年も

プロボウル協賛

5月23－27日に全国大会

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)は、昨年に続き今年も㈳日本プロボウリング協会主催「SNKネオジオカップ・プロボウリングトーナメント95」に特別協賛することを、四月二十六日明らかにした。

このトーナメントは賞金総額四千三百万円、優勝賞金一千万円という世界最高の賞金額による男子プロボウラーのボウリング大会で、五月二十三－二十七日、大阪・布施の「ロードボウル」で開かれる。

今回は日本の男子プロボウラーのほか、米国のトッププロボウラー三名が招待されて加わり、国際色豊かになるのが特徴で、総勢二百八十八名による「ネオジオカップ」争奪戦となる。

決勝戦は二十七日に行なわれ、このもようは六月三日午後三時から五十五分間、朝日放送テレビ系で放映される。

ナムコ「ワンダーエッグ」に

ホラー感覚新施設

「ホテル・ザ・ヘル」7月にも

都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」を経営する㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は、同パーク内に新アトラクション「ホテル・ザ・ヘル」を七月十五日にオープンすると、四月二十六日発表した。

「ホテル・ザ・ヘル」はホラー感覚の施設で、データ通信機能がある携帯型立体音響再生装置「サイコレシーバー」を装着し、立体音響や音声を聞きながらホテル内を歩いて回るというもの。「サイコレシーバー」と施設内のコンピューターとのデータアクセスにより、来場者の性別や行動に応じてその都度異なる音響再生とストーリー展開になるのが特徴で、同社では「従来のお化け屋敷のように"二回目は新鮮な驚きがなく怖くない"ということがないので、利用するたびに新たなサウンドショックを味わえる」としている。

来場者は、悪魔の人形が支配する恐怖のホテルに入り、十年前にこのホテルで姿を消した娘"ヘレナ"を探し出すため、ロビーからダイニングルームやバスルーム、カジノ、バーバーなどを順に回り最後にスイートルームへ行く。結末は悲劇的なものも含め十数種類用意されている。

同施設の形態は「3Dサウンド・マルチシナリオ・アトラクション」と呼ばれ、施設面積は二百四十六平方㍍。所要時間は五－十分。定員約三十六名。利用料金五百円。

なお同施設を新設するのに伴い、既存アトラクション「ホテルゴースト」は五月十日クローズ、撤去される。

ナムコ「ホテル・ザ・ヘル」イメージ図から（©Namco）

兵庫県協、理事会

見舞金を半配分

震災対策委の新設を決める

兵庫県アミューズメント施設営業者協会(尾上道郎会長代行)は四月十二日、神戸産業振興センターで第三回理事会を開き、同協会に贈られた見舞金の配分など決めた。役員二十一名中十八名が出席した。

議案ではまず、例年二月に開催している定時総会を、震災対策を優先するため当面延期することが承認された。ただし定時総会で審議される予定だった事業報告書案など総会議案については、今回理事会で了承した上、会員に配付しておくことになった。

総会議案のうち収支予算案では、協会が受け取った見舞金は別会計とすること、本会計のうちAOUへの会費は免除されることになるが一応計上しておくこと、など了承された。

兵庫県協への見舞金八百二十三万円(本紙第494号に内わけを掲載)については、前回理事会の方針に沿い半分を会員に配分することにした。会員(全五十八社)に各四万円と兵庫県協からの各一万円の計五万円(合計二百九十万円)、被害の大きかった二十六社に対しさらに各五万円(百三十万円)の合計四百二十万円の支出を決定。役員が分担して直接届けることになった。

また震災対策として特別災害復興委員会(松村芳樹委員長)を設置、被災状況の調査、風営法との関連事項、営業再開への協力などを担当することになった。

見舞金で残る約四百六十万円の処理については、見舞金として二次配分するべきとの意見もあったが、AOUが残すよう指示したとの話から別の使途を検討。結局、将来どこかで起こる災害のための対策費としてプールすることになった。

神奈川県協、臨時総会

新会長に村山氏

副会長に三田氏と谷氏

神奈川県アミューズメント施設営業者㈿(事務局横浜、組合員三十三社、宮治実理事長)は三月十一日、川崎市内の中小企業婦人会館で臨時総会を開き、役員改選により新理事長に村山嘉男氏が就任した。同総会には委任八社を含む二十四名が出席した。

同組合では昨年九月に通常総会を開催したが、任期満了(一月十八日まで)に伴う役員改選のみ後日臨時総会を開いて選任することになっていたもの。

宮治会長挨拶の後、同会長が議長となって審議に入った。まず改選は投票で行なうことを決め、選挙管理人に村山副会長を選任。理事九名と監事二名の各連記による無記名投票の結果、役員のほぼ半数が新任となった。新役員態勢は次のとおり。

理事長＝村山嘉男氏(㈲東横娯楽)。副理事長＝三田進氏(㈱三栄)、谷義雄氏(㈲サン・インターナショナル)。

理事＝板橋孝明氏(㈱ジョイニングエンタープライズ)、中村樹雄氏(㈱ブルースカイ)、小林恒春氏(㈱スリーエヌ)、郷原弘薫氏(㈱ナコス)、山下顕治氏(あつみレジャー)、宮治實氏(㈱富士娯楽)。

監事＝上林誠一郎氏(㈲若葉商会)、浦上和三氏(㈲サン・カンパニー)。

なお専務理事については次回理事会で選任することになった。

このほか新入組合員二社が紹介された。総会終了後は賛助会員十三社を交えて懇親会が開かれた。

CSG新作展
3会場に2万人
震災義援金133万円集める

コンシューマ・ソフト・グループ（CSG、事務局東京、住友正之運営委員長）主催による家庭用TVゲームソフト展「第十六回CSG新作発表会」が、三月に東京、大阪、名古屋の三会場で開かれ、合計二万人が来場した。

今回は五十三社が出展し計百九十タイトルのソフトが展示され、次世代機ソフトに関心が集まった。とくに今回は各会場で阪神大震災の義援金を募るため、募金箱を設置するとともにゲーム関連グッズのチャリティーオークションが行なわれ、その結果百三十三万五千八百十九円が集まり、住友氏らが日本赤十字社に四月十四日持参した。なおCSGではこれとは別に百万円を義援金として支出している。

発表会はまず名古屋会場が三月五―六日、国際会議場で開かれ、一般三千三十五人、業者四百人が来場。続いて大阪会場が二十一―二十二日、マイドーム大阪で開かれ、一般六千八百四十七人、業者千二百七十五人が来場。東京会場は二十八―二十九日、池袋サンシャインシティで開かれ、一般七千二百十三人、業者千七百三十一人が来場した。三会場の来場者数の合計は二万五百一人（前回二万一千二百七十五人）と前回比三・六%減少した。この減少は、阪神大震災の影響や同時期に「ゲームエキスポ」が開催されたことなどによるものと見られている。

出品ソフトのうち約半数が「スーパーファミコン」用で百四タイトルと依然多いが、前回（百三十二タイトル）よりかなり減った。逆に急増したのが「セガ・サターン」用と「プレイステーション」用だ。前者はセガ社、コナミ、データイーストなどを含む十社から計二十タイトル、後者はナムコ、セタ、日本物産を含む十一社から計十九タイトルが出品された。なおタイトー、サン電子などは両ハードの対応ソフトを展示した。「3DO」用は四社から五タイトルの出品にとどまった。また今回初めて「ネオジオCD」用が、サン電子から一タイトル出品された。

デジタルハリウッドに
松竹ら2社参加
技術者養成学校スタート

マルチメディアソフト開発の人材育成会社であるデジタルハリウッド㈱（本社東京、杉山知之社長、DH）に四月二十日、松竹㈱と三井物産㈱の二社が資本参加した。

DHは、CG映像制作のビジュアルサイエンス研究所を中心に日立製作所、日本アイ・ビー・エム、内田洋行の四社が共同出資し昨年十月設立され、十二月に㈱タイトーも資本参加し、今年四月からCG映像などの制作技術者養成学校「ザ・マルチメディアスクール」を開校しているほか、制作プロダクションや出版事業にも乗り出している。

このほどDHは資本金を三千万円増資し一億二千万円としたもので、松竹と三井物産は各九百八十万円（出資比率八・一七%）を出資。これに伴いビジュアルサイエンス研究所（同三五%）を除くタイトーなど四社も松竹などと同じ出資比率に増額した。

松竹では「映像テーマパーク『鎌倉シネマワールド』などにおける映像作品に、CGを中心としたデジタル映像を積極的に採り入れていく方向で、当社映画作りのノウハウとDHの次世代映像をリンクさせていきたい」としている。

なお「ザ・マルチメディアスクール」は現在、短期セミナー六百名、一年制〝本科コース〟百名が受講、開校前に受講申し込み者が定員の三倍を上回ったそうだ。DHでは「二十一世紀には百万人のマルチメディアのクリエーターが必要とされることを予想し、卒業生によるクリエーターネットワークの構築をめざす」としている。

島根県協、通常総会
役員は全員留任
表彰従業員なしを確認

島根県アミューズメント施設営業者協会（事務局松江市、福田照三会長、会員十三社）は四月十八日、松江市内のニューアーバンホテルで第十一回通常総会を開き、予決算案などを承認、また任期満了に伴う役員改選で全役員を留任とした。同総会には十社が出席。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

このほかAOU「模範優良従業員」については今回は該当者がいないことを確認した。また「AOUステッカー」の必要枚数を確認。総会終了後は懇親会を行なった。

ジャレコUSA前社長
井川真一氏死去
53歳、4月に帰国して入院

井川真一氏

井川　真一氏（いかわ・しんいち＝元ジャレコUSA社長）五月三日午前三時三十七分、肝細胞がんのため千葉市美浜区内の海浜病院で死去、五十三歳。福岡県田川市出身。自宅は千葉市美浜区高洲三丁目四の十三の五百三。葬儀・告別式は五日、高洲第一団地集会所で行なわれた。喪主は妻キク子さん。

井川氏はこれまでタイトー貿易部、キトコープ日本代表、SNK営業部長、データイーストUSA副社長を経て、九三年二月から今年三月までジャレコUSA社長。九一年から米国に在住。

大阪府協、理事会
役員候補決める
毎年半数改選のルールで

大阪府アミューズメント施設営業者協会（梅原靖三会長、OAO）は四月十八日、大阪・梅田の東阪急ビルで第六十一回理事会を開き、第十一回定時総会（五月十九日）への提出議案を検討し、半数改選のための役員候補者などを決めた。

役員の半数（十一名）改選については、正会員が六名連記の投票で上位八名をまず候補者にし、さらに三名を理事会で推薦して候補者十一名を決めるもの。投票は三月二十五日に投票用紙が郵送され、正会員六十三社中六十三社が郵送で投票、開票の結果八位が二人同得票数となったため九人を当選とした。当選者と得票数（末尾の数字）は次のとおり。

川楠俊太郎氏（㈱ユウビス）50、松下實人氏（ナショナル商事㈱）37、加藤克彦氏（加藤工業㈱）31、大橋幸彦氏（㈱日本ビーエムシー）24、細井久平氏（㈱ピーアイシー）20、楠井克典氏（㈱ナムコ）18、道風敏明氏（㈲淀企業）18、吉田英生氏（ヨシダ商会）13、松村芳樹氏（かもめレンタル）13。

残り二名の理事会推薦候補は、藤田敏弘氏（藤田産業㈱）と森田修次氏（喫茶ロイヤル）となった。この十一名と非改選役員十一名の計二十二名（うち監事二名）を、総会で次期役員候補として提案する。

なお梅原会長が次期会長を辞退、峯久監事が辞任することから、両氏を同協会相談役とすることになった。次期会長には川楠氏を推薦することを決めた。

予決算案などについては、一部修正を加え提案することになった。

このほか阪神大震災の義援金などについて、会員から九十一万九千円が集まり、うち五十万円を義援金としてNHKなどへ、また四十一万九千円を兵庫県協への見舞金としてAOUを通じて、それぞれ送ったこと、また会員店舗での義援金箱設置による募金合計五十八万二千六百八十六円を、AOUを通じて送ったとの報告があった。

AOU傘下だけの 優遇価格は無理

公取委がJAMMAに説明

AOUの会員（都道府県協）傘下のオペレーターだけにゲーム機などを販売する際に割引価格を設けてはどうかという、いわゆる「AOUプライス」の創設は不可能なことが判明した。独占禁止法で定める「不当に他の事業者を差別的に取り扱うこと」など「不公正な取引方法」を事業者団体がさせることになるおそれがあるためで、事実上この提案は意味をなさなくなった。

AOUは、九三年九月の第四回JAMMA／AOU幹部懇談会で、AOU組織強化を図るため傘下会員に販売価格など優遇し未加入業者と区別するよう求め、これが「AOUプライス」案の出発点となってきた。同会合はその後、NSAを加え三協会幹部懇談会となり、また非公開となったので詳しい経過は分からないが、AOUがJAMMAに強く要請。JAMMAは今年二月の理事会で正式に検討することを決めていた。

JAMMAでは四月六日、AM部会（長谷川桂祐部会長）が公正取引委員会の葛西文二事務官を招き、「AOUプライス」導入の可能性について話を聞いた。葛西氏は、こういう話はよくあるが独禁法違反になるおそれが強いと指摘。独禁法の概略、事業者団体による違法な価格カルテルなど説明した。この中で同氏は、「AOU（傘下の）会員にできるだけ安く売って下さいという単なるお願いだけなら問題にならないが、カタログ価格の八掛とか購入価格の原則など作れば法律違反になる」と述べている。

JAMMAでは当初から「AOUプライス」案が独禁法に触れるおそれがあるとして、正式に検討するなら公取委に相談する必要がある、としていた。

ゲーム画面ビデオ化 3社3タイトル

新声社とビクターEから

業務用TVゲームのゲーム画面を収録したビデオテープとして、SNK「真サムライスピリッツ」が一月二十日、セガ社「バーチャファイター2」が四月二十日にいずれも新声社から、またナムコ「鉄拳」が四月二十一日にビクターエンタテインメントから発売となった。

「真サムライスピリッツ」は登場する十五剣士のすべての技のほか、最終ボスや対戦相手の攻略法なども収録。九十分。価格四千八百円。

「バーチャファイター2」は全キャラの必勝パターンや連続技、〝段位認定〟モードでの九段達成プレイ、同ゲーム大会でのトップレベルのプレイヤー同士の対戦などを収録。百二十分で価格四千八百円。

「鉄拳」はコンピューターおよび対戦相手の基礎的攻略法などすべてのテクニックを収録。ビデオとLDがあり、価格は各四千九百円。

事務所移転

キングワールド弘前＝青森県弘前市松ケ枝三丁目二の六、☎（〇一七二）二七―五三四五、奈良岡雄三代表。

ネオジャパンサービス＝福岡県前原市大字神在一〇九三番地の三、☎（〇九二）三二二―九〇九〇、田中成実代表。

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・函館営業所＝北海道函館市鍛治一丁目二十の四、☎（〇一三八）五二―七二二一。同・川越営業所＝埼玉県川越市砂新田一丁目七の十、☎（〇四九二）四六―二八二二。同・相模原営業所＝神奈川県相模原市当麻一一二二の三、☎（〇四二七）七八―七〇七一。同・松本営業所＝長野県松本市笹賀五八二三の八、☎（〇二六三）二八―九三五一。同・静岡営業所＝静岡市宮竹二丁目三の四十三、☎（〇五四）二三七―九二五三。同・大阪南営業所＝大阪府高石市取石五丁目四の二十八、☎（〇七二二）七三―七九一七。

セガ社が子会社設立 物流と保守担当

ロジスティクスサービス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は四月十四日、㈱CSK、日本梱包運輸倉庫㈱と共同で、業務用ゲーム機の物流管理、保守サービスを担当する新会社、㈱セガ・ロジスティクスサービス（本社東京都大田区羽田、田子林七社長）を設立した。

新会社の資本金二億円のうちセガ社が五〇%、ほか二社が各二五%出資した。田子氏はセガ社の生産グループ担当常務。

当面は業務用ゲーム機の配送、補修部品の販売、保守サービスを中心に進め、家庭用TVゲーム機や玩具関係へと広げていく。初年度売上高は七―八十億円を見込む。これにより、セガ社内での流通コスト削減を図ることができる。

セガ社のAMサービスセンターから業務移管されるセガ・ロジスティクスサービスの保守サービス事業部サービスセンターは次のとおり。

川崎市川崎区桜本町二丁目三十二の一、ラポールSRCビル、☎（〇四四）二七一―四八〇三。

論潮 乙種の扱い

電気用品取締法の施行令改正に基づき七月以降、電気遊戯盤と電子応用遊戯器具は「乙種電気用品」となり、長年にわたる甲種電気用品の扱いから解放される。このため、すでに甲種電気用品の認可を受けているものも、まだ受けていないものも七月以降は乙種電気用品として扱われることになり、AM業界では大きな変化が生じることになる。

乙種電気用品を製造、輸入する業者は通産局に届出をすれば足り、すでに甲種電気用品の製造、輸入事業者として登録されているなら乙種の届出は済んだものと見なされる。必要なのは、その乙種電気用品が技術上の基準に適合するよう確認する義務（法第二十六条の四第一項）と、製品へのメーカー名など表示の義務（法二十六条の六第一項）ぐらいである。

うち技術上の基準は、これまで市場に出回っている電気遊戯盤と電子応用遊戯器具と同等であれば足りるし、疑問があれば「電気用品の技術上の基準を定める省令」を照合すればよい。表示については、製造事業者名、定格電圧、定格周波数、定格消費電力などを表示すれば足りる。ただし販売業者は、甲種と乙種を問わず表示のない電気用品を販売あるいは販売目的で陳列（展示会での出品なども）することはできない。

電動力応用遊戯器具のうち「電気乗物」が甲種電気用品に残っているのは残念であるが、五年以内にはこれも乙種に指定替えが行なわれるので、それを待つしかない。

しかし、甲種から乙種に移ったことで型式番号などが事実上、TVゲーム機とその他のゲーム機でなくなるため、従来あったギャンブル機など粗悪な電気製品に対する電取法に基づく摘発が事実上ほぼ不可能になるし、また実際の製造事業者を型式番号から調査することもできなくなる。そうではあるが、ギャンブル機に対しては刑法で対応すれば済むし、メーカー名が不明な商品は市場からなくなれば済む、と考えることができる。

府県別／業態別「許可営業所」

警察庁・生活保安課ではこのほど、九四年十二月末現在の風俗営業「八号営業」関係の営業所数と設置台数を明らかにするとともに（別記事を参照）、その都道府県別／業態別の内わけについても明らかにした。本紙では前回と同様、都道府県別について前年数値との比較を加え見やすくした。

「八号営業」関係は、「許可営業所」と「その他の営業所」に大きく区分されており、前者は新風営法に基づき風俗営業「八号」の許可を得た営業所であり、後者は法令により許可を必要としない営業所のほか、警察庁「解釈基準」により許可を必要としない扱いとされているものを含んでいる。

都道府県別では警察行政に基づき、八つの「管区」と警視庁（東京都警察）について配列が決まっている。うち北海道管区のみ「道本部」と四つの「方面」がある。他の省庁と比べ区分上の違いはあるが、都道府県別の数値を理解するのに実務上の支障はないので、そのままとした。

業態別では「専業店」と「併設店」の二つに区分されている。「併設店」はさらに「飲食店との併設店」、「その他との併設店」に分けられるが、ここではこれ以上細分化されていない。

前年比の営業所数／設置台数については、「専業店」だけの前年比も可能だが、一、二台でも「専業店」に数えることがある現状からすれば、「専業店」と「併設店」の合計で前年比を出したほうが実務的との見地から、表のとおりとした（▲印は減少の意味）。

「許可営業所」と「その他の営業所」を合わせると、営業所数はわずかしか減少していないのに、設置台数は増加しているのが目立つ。なお許可営業所数が前年より増えたのは、四十七都道府県の

（平成6年12月末現在）

許　可　営　業　所

管区	区分／都道府県	業態別営業所数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数	業態別備付台数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数
北海道	道本部	195	589	784	833	▲ 49	9,923	4,224	14,147	13,994	153
	旭川方面	33	152	185	217	▲ 32	1,331	1,442	2,773	3,001	▲ 228
	釧路方面	28	136	164	189	▲ 25	1,420	652	2,072	2,257	▲ 185
	北見方面	13	136	149	156	▲ 7	639	775	1,414	1,359	55
	函館方面	12	40	52	65	▲ 13	663	307	970	1,077	▲ 107
	小計	**281**	**1,053**	**1,334**	**1,460**	**▲ 126**	**13,976**	**7,400**	**21,376**	**21,688**	**▲ 312**
東北	青森県	74	632	706	740	▲ 34	3,753	4,002	7,755	7,604	151
	岩手県	56	209	265	269	▲ 4	2,211	1,605	3,816	3,756	60
	宮城県	125	130	255	274	▲ 19	6,115	1,610	7,725	7,770	▲ 45
	秋田県	61	100	161	160	1	2,940	1,019	3,959	3,597	362
	山形県	43	31	74	84	▲ 10	2,343	423	2,766	2,979	▲ 213
	福島県	106	118	224	223	1	5,653	920	6,573	5,704	869
	小計	**465**	**1,220**	**1,685**	**1,750**	**▲ 65**	**23,015**	**9,579**	**32,594**	**31,410**	**1,184**
警視庁		**1,462**	**754**	**2,216**	**2,194**	**22**	**67,010**	**6,866**	**73,876**	**71,641**	**2,235**
関東	茨城県	135	189	324	339	▲ 15	5,380	2,093	7,473	7,654	▲ 181
	栃木県	130	305	435	429	6	5,999	2,367	8,366	7,203	1,163
	群馬県	90	174	264	275	▲ 11	4,809	4,349	9,158	9,074	84
	埼玉県	355	226	581	551	30	19,679	3,100	22,779	20,229	2,550
	千葉県	292	301	593	624	▲ 31	15,796	3,757	19,553	18,845	708
	神奈川県	504	410	914	919	▲ 5	24,743	3,718	28,461	29,865	▲ 1,404
	新潟県	111	65	176	187	▲ 11	7,112	2,093	9,205	8,689	516
	山梨県	54	128	182	181	1	2,201	798	2,999	3,146	▲ 147
	長野県	113	140	253	235	18	5,361	2,784	8,145	7,372	773
	静岡県	198	135	333	333	0	9,284	1,673	10,957	10,208	749
	小計	**1,982**	**2,073**	**4,055**	**4,073**	**▲ 18**	**100,364**	**26,732**	**127,096**	**122,285**	**4,811**
中部	富山県	53	71	124	136	▲ 12	2,531	1,007	3,538	3,202	336
	石川県	58	138	196	224	▲ 28	3,818	1,128	4,946	5,071	▲ 125
	福井県	25	352	377	385	▲ 8	1,198	1,584	2,782	2,960	▲ 178
	岐阜県	123	129	252	256	▲ 4	5,655	1,577	7,232	6,466	766
	愛知県	541	408	949	939	10	27,380	5,507	32,887	31,394	1,493
	三重県	131	306	437	443	▲ 6	5,191	3,694	8,885	8,134	751
	小計	**931**	**1,404**	**2,335**	**2,383**	**▲ 48**	**45,773**	**14,497**	**60,270**	**57,227**	**3,043**
近畿	滋賀県	41	43	84	96	▲ 12	1,250	617	1,867	1,779	88
	京都府	157	78	235	250	▲ 15	7,269	776	8,045	7,703	342
	大阪府	541	683	1,224	1,229	▲ 5	28,457	4,583	33,040	30,471	2,569
	兵庫県	213	444	657	709	▲ 52	10,166	5,046	15,212	15,039	173
	奈良県	44	141	185	195	▲ 10	1,480	1,094	2,574	2,514	60
	和歌山県	57	251	308	324	▲ 16	1,935	1,519	3,454	3,719	▲ 265
	小計	**1,053**	**1,640**	**2,693**	**2,803**	**▲ 110**	**50,557**	**13,635**	**64,192**	**61,225**	**2,967**
中国	鳥取県	25	81	106	119	▲ 13	1,344	533	1,877	2,050	▲ 173
	島根県	33	42	75	71	4	1,404	332	1,736	1,430	306
	岡山県	98	153	251	270	▲ 19	3,099	2,483	5,582	6,650	▲ 1,068
	広島県	168	163	331	326	5	7,146	1,996	9,142	9,359	▲ 217
	山口県	75	141	216	213	3	3,816	1,305	5,121	4,696	425
	小計	**399**	**580**	**979**	**999**	**▲ 20**	**16,809**	**6,649**	**23,458**	**24,185**	**▲ 727**
四国	徳島県	46	64	110	121	▲ 11	1,562	526	2,088	1,990	98
	香川県	61	118	179	198	▲ 19	3,494	840	4,334	3,716	618
	愛媛県	54	118	172	204	▲ 32	3,149	1,438	4,587	4,403	184
	高知県	45	64	109	120	▲ 11	1,737	344	2,081	1,807	274
	小計	**206**	**364**	**570**	**643**	**▲ 73**	**9,942**	**3,148**	**13,090**	**11,916**	**1,174**
九州	福岡県	316	265	581	576	5	14,990	3,352	18,342	16,805	1,537
	佐賀県	34	61	95	93	2	1,196	822	2,018	1,935	83
	長崎県	82	61	143	148	▲ 5	3,585	386	3,971	3,963	8
	熊本県	86	155	241	250	▲ 9	3,721	1,209	4,930	4,750	180
	大分県	68	349	417	395	22	2,765	1,939	4,704	3,733	971
	宮崎県	68	194	262	266	▲ 4	2,660	1,130	3,790	3,878	▲ 88
	鹿児島県	76	671	747	758	▲ 11	2,627	4,521	7,148	7,043	105
	沖縄県	195	858	1,053	975	78	4,066	6,252	10,318	8,293	2,025
	小計	**925**	**2,614**	**3,539**	**3,461**	**78**	**35,610**	**19,611**	**55,221**	**50,400**	**4,821**
合計		**7,704**	**11,702**	**19,406**	**19,766**	**▲ 360**	**363,056**	**108,117**	**471,173**	**451,977**	**19,196**
構成比		**39.7%**	**60.3%**	**100%**	**—**	**▲1.8%**	**77.1%**	**22.9%**	**100%**	**—**	**4.2%**

「その他の営業所」際立つ愛知

うち十五都県（前回は二十五都県）で、減少に転じたところが多かった。許可営業所数で伸びを示したのは沖縄、埼玉、東京、大分などとなっている。

「許可営業所」の多い順は、①東京、②北海道、③大阪、④沖縄、⑤愛知。反対に少ないのは、①山形、②島根、③滋賀、④佐賀、⑤鳥取の順となっている。

さらに「許可営業所」のうち「専業店」の多い順は、①東京、②愛知と大阪（同順位）、④神奈川、⑤埼玉となり、反対に少ないのは、①福井と鳥取（二十五店で同順）、③島根、④佐賀、⑤滋賀の順となっている。

一方、「その他の営業所」の多い順は、①愛知、②北海道、③静岡、④大阪、⑤石川となり、反対に少ないのは、①沖縄、②奈良と佐賀（同順位）、④青森、⑤神奈川の順。

「許可営業所」での設置台数の多い順は、①東京（約七万三千八百台）が他を圧倒し、以下②大阪（約三万三千台）、③愛知（約三万二千九百台）、④神奈川（約二万八千五百台）、⑤埼玉（約二万二千八百台）。少ないのは①島根、②滋賀、③鳥取、④佐賀、⑤高知の順（いずれも二千百台未満）となっている。

業態別に見た営業所数の割合いは、「許可営業所」、「その他の営業所」ともに「併設店」のほうが多いが、設置台数で見ると「許可」では「専業店」七七・一%、「その他」では「併設店」九六・五%と、それぞれ集中している。

こうした都道府県別の営業所数／設置台数は、各都道府県のオペレーター協会が組織化を進める上で大きな参考になる。問題はこれらに含まれる営業所／遊技設備の中身であるが、それを改善していくのは各都道府県のオペレーター協会だと言える。

（編集部）

（平成6年12月末現在）

そ　の　他　の　営　業　所

管区	区分／都道府県	業態別営業所数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数	業態別備付台数 専業店	併設店	計	前年計	前年比増減数
北海道	道本部		964	964	1,049	▲ 85		2,882	2,882	3,337	▲ 455
	旭川方面		107	107	106	1		1,408	1,408	1,418	▲ 10
	釧路方面		115	115	113	2		1,246	1,246	1,232	14
	北見方面		99	99	101	▲ 2		591	591	619	▲ 28
	函館方面		132	132	128	4		1,007	1,007	975	32
	小計		**1,417**	**1,417**	**1,497**	**▲ 80**		**7,134**	**7,134**	**7,581**	**▲ 447**
東北	青森県		81	81	101	▲ 20		302	302	321	▲ 19
	岩手県	2	157	159	165	▲ 6	13	884	897	843	54
	宮城県	5	173	178	277	▲ 99	232	646	878	1,021	▲ 143
	秋田県	1	165	166	162	4	25	1,104	1,129	1,033	96
	山形県	17	157	174	199	▲ 25	769	2,234	3,003	2,873	130
	福島県		279	279	289	▲ 10		1,995	1,995	1,618	377
	小計	**25**	**1,012**	**1,037**	**1,193**	**▲ 156**	**1,039**	**7,165**	**8,204**	**7,709**	**495**
警視庁			**733**	**733**	**736**	**▲ 3**		**4,354**	**4,354**	**2,820**	**1,534**
関東	茨城県	4	101	105	110	▲ 5	55	1,132	1,187	1,195	▲ 8
	栃木県		154	154	198	▲ 44		2,066	2,066	1,473	593
	群馬県		212	212	248	▲ 36		1,330	1,330	1,703	▲ 373
	埼玉県	4	237	241	227	14	65	1,917	1,982	2,064	▲ 82
	千葉県		248	248	287	▲ 39		1,810	1,810	1,905	▲ 95
	神奈川県	1	98	99	104	▲ 5	195	527	722	671	51
	新潟県	1	285	286	394	▲ 108	38	1,684	1,722	1,726	▲ 4
	山梨県		222	222	235	▲ 13		970	970	969	1
	長野県		485	485	464	21		1,359	1,359	1,393	▲ 34
	静岡県	8	1,014	1,022	1,060	▲ 38	194	5,833	6,027	6,259	▲ 232
	小計	**18**	**3,056**	**3,074**	**3,327**	**▲ 253**	**547**	**18,628**	**19,175**	**19,358**	**▲ 183**
中部	富山県	1	229	230	233	▲ 3	105	1,254	1,359	1,437	▲ 78
	石川県		747	747	758	▲ 11		2,474	2,474	2,789	▲ 315
	福井県	10	294	304	305	▲ 1	461	1,525	1,986	1,742	244
	岐阜県	4	726	730	724	6	35	2,516	2,551	2,448	103
	愛知県		2,681	2,681	2,681	0		5,287	5,287	5,287	0
	三重県	3	261	264	260	4	36	936	972	967	5
	小計	**18**	**4,938**	**4,956**	**4,961**	**▲ 5**	**637**	**13,992**	**14,629**	**14,670**	**▲ 41**
近畿	滋賀県		198	198	195	3		2,091	2,091	1,920	171
	京都府	4	147	151	167	▲ 16	145	739	884	987	▲ 103
	大阪府	1	851	852	973	▲ 121	20	3,079	3,099	2,945	154
	兵庫県	2	553	555	617	▲ 62	108	3,354	3,462	3,306	156
	奈良県		48	48	71	▲ 23		425	425	656	▲ 231
	和歌山県		189	189	206	▲ 17		1,508	1,508	1,493	15
	小計	**7**	**1,986**	**1,993**	**2,229**	**▲ 236**	**273**	**11,196**	**11,469**	**11,307**	**162**
中国	鳥取県		203	203	236	▲ 33		980	980	1,114	▲ 134
	島根県		195	195	201	▲ 6		756	756	628	128
	岡山県		105	105	83	22		1,141	1,141	982	159
	広島県		304	304	270	34		793	793	860	▲ 67
	山口県	1	128	129	122	7	28	965	993	984	9
	小計	**1**	**935**	**936**	**912**	**24**	**28**	**4,635**	**4,663**	**4,568**	**95**
四国	徳島県		311	311	274	37		1,052	1,052	872	180
	香川県		206	206	206	0		1,289	1,289	880	409
	愛媛県		121	121	114	7		750	750	651	99
	高知県		251	251	251	0		538	538	669	▲ 131
	小計		**889**	**889**	**845**	**44**		**3,629**	**3,629**	**3,072**	**557**
九州	福岡県	5	208	213	259	▲ 46	68	1,170	1,238	1,678	▲ 440
	佐賀県		48	48	52	▲ 4		478	478	397	81
	長崎県	4	190	194	196	▲ 2	59	874	933	907	26
	熊本県	10	205	215	209	6	63	1,379	1,442	1,341	101
	大分県		110	110	112	▲ 2		460	460	460	0
	宮崎県	1	128	129	127	2	23	532	555	572	▲ 17
	鹿児島県		161	161	182	▲ 21		805	805	874	▲ 69
	沖縄県		9	9	7	2		37	37	20	17
	小計	**20**	**1,059**	**1,079**	**1,144**	**▲ 65**	**213**	**5,735**	**5,948**	**6,249**	**▲ 301**
合計		**89**	**16,025**	**16,114**	**16,844**	**▲ 730**	**2,737**	**76,468**	**79,205**	**77,334**	**1,871**
構成比		**0.6%**	**99.4%**	**100%**	**—**	**▲4.3%**	**3.5%**	**96.5%**	**100%**	**—**	**2.4%**

ACME'95　ACME'95　ACME'95

大雪にたたられた春の米国AM機展

ミッドウェー社は「モータルコンバット3」、セガ社はバイク「クールライダーズ」を発表

大雪に見舞われたACME95の会場の外側（上）と展示会場入口

米国の春のAM機総合展、ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポ）95は三月二十三―二十五日、ネバダ州リノのコンベンションセンターで開催され、二百三十八社（前回は二百五十六社）が出展した。会場にリノを選んだのはACME89（バリーズホテル＝現在のリノヒルトンホテル）以来六年ぶり。

しかし、三月下旬という時期はしばしば天候が悪化することがあり、今回は大雪のため、リノ空港がマヒし、前日（二十二日）は終日飛行機が着陸できない、という事態に直面した。リノ空港自体はどちらかと言うとローカル空港で、サンフランシスコなど近くの空港から乗り継ぐしかないが、いずれも小さい飛行機しか入って来ない。それが着陸不可能となると、どういうことになるのか。

思い切って陸路を自動車で向かった人もいるが、リノは山岳地にあるので大雪のため自動車でも進めなかった、という話もある。また飛行機は離陸したがリノに着陸できずに、サンフランシスコやサンノゼ、ラスベガスやデンバーに戻っていったという話は多い。出直して翌日リノに向かうにも、今度は満員で乗れず、あせったという話も多い。

こういう事態になったのは、この時期リノに決めた主催者側に責任があると、ショー委員長のビル・クレーバン氏（ブルドッグ社）に詰め寄っても、会場は何年も前から予約していたので仕方がないとのこと。

散々な目に遭ってやってきた来場者が会場に集まったのは二日目からで、初日の会場に人影はまばらだった。だから来場は少なかったかと言うと、前回のシカゴ郊外（オヘア／ローズモント）より確かに減少したが、バイヤー自体は前回より多かった、とAAMAでは説明している。

来場者は前年より八百九十四人（一〇・七％）減の七千四百八十四人、うち米国以外からは三十八ヵ国五百五十二人だった。しかしオペレーター、ディストリビューターということで言えば前回より四百三十六人も多かったという説明である。この説明に対して、「本当にそうか」と疑問を投げかける向きが多い。しかしそれでも、日本の展示会のような一般開放のパブリックショーでなく、純然たるトレードショーなので、出展社の多くは納得しているようだ。

TVゲーム新作

ACMEはもともとAMAのASIと、業界誌「プレイメーター」のAOEが合併、八六年から毎年春に共催される形をとってきたが、今回からAAMAの単独主催になった。前回のように、AMOAが別の都市で役員会を開くこともなく、天候さえ除けば好条件が揃っていた。しかし、業界を映す鏡としての展示会として見た場合、かつてのTVゲーム機ブームを望むのは無理としても、明らかな沈滞ムードの中にある。基板タイプは「ネオジオ」を別にして不振が続いているし、完成品タイプは価格が上がりすぎた。フリッパーは質はいいが、数が多すぎるなどで、ついリデムプションに関心が移る。しかしリデムプションゲームは景品提供でプレイヤーの歓心を買うものだから、ゲーム自体になかなか面白そうなのが少ない。今回のACMEでも、工夫を凝らしたゲームがいくつか出品され、注目されているが、それでブームになるというほどではないのが苦しい。こうした状況は間違いなく"沈滞"でしかない。

こうした沈滞ムードを打ち破ろうと頑張っているのが、WMS社の子会社であるウィリアムズ社とミッドウェー社で、別会社ではあるが同じ事務所、工場、スタッフで運営されている。うちミッドウェー社は、基板キット「モータルコンバット3」をこのショーで発表、前夜にはそのためのプレビューをリノヒルトンで開催するなど力を入れた。

「モータルコンバット3」は、これまでのヒット作「モータルコンバット」、「同2」を引き継ぐもので、実写撮り込みのグラフィック画面によるTV格闘ゲーム（**上はその画面写真**）。キャラクター、背景が増え、スピードを増したほか、必殺技を出す隠れコードがあるとのこと。家庭用「モータルコンバット」も近く出荷し、相乗効果が期待される。また「ストリートファイター」とは異なるが、実写版の劇場映画が制作中で、映画とのタイアップも強みとなるもようだ。

ミッドウェー社からのTVゲーム機はこのほか「クルージンUSA」ツインがあり、通信機能付きが強調された。

ゲームスター社

カプコンの子会社で米国カプコンに吸収されたゲームスター社が（実際はその委託を受けたインクレディブル・テクノロジー社＝ストラータ社が）開発、このショーで発表したのは「ストリートファイター・ザ・ムービー」。映画「ストリートファイター」から逆にキャラクター映像などを撮り込んだTV格闘ゲームで、完全に映画とのタイアップを狙って開発され、近く発売される。

ACME95では、ゲームスター社の吸収合併が重なったため、ゲームスター社の名前がカタログ袋などに残るなか、同社の小間は隣接するカプコンの小間と併合された。

データイーストUSA社の小間で、リデムプションゲーム機「マスク」、「レスキュー・ザ・グッピー」などを出品しているようす

米国セガ社の小間で、セガ・ピンボール社フリッパーが並んでいるようす。同社の小間はWMS社より大きく、最大となった

ACME'95　ACME'95　ACME'95　ACME'95　ACME'95

ナムコ・アメリカ社の小間で、ジャイロ状の「サイバースフィア」

米国カプコン社の小間で「ストリートファイター・ザ・ムービー」

米国カプコンの出品機はこのほか「エックスメン」など。

米国開発のTVゲーム機はこのほか、ALG社の32ビットCD－ROMシステムのメイズゲーム「メイザー」、インクレディブル・テクノロジー（IT）社のゴルフゲーム「ゴールデン・ティー」などわずか。また韓国ドーヤン社「アールシャーク」が、ニュービジョン社の小間で披露された。ほかはすべて日本の開発メーカーによるものばかりである。

米国セガ社は、開発中のバイクレースCGゲーム機「クールライダー」を初めて披露。ハンドルバーの使い方など工夫を進め、注目された。「セガラリー・チャンピオンシップ」、「バーチャファイター2」に加え、サッカーゲーム「バーチャストライカー」も出品して勢いを上げた。

ナムコ・アメリカ社もCG基板「システムスーパー22」に基づく「サイバーサイクルズ」、「アルペンレーサー」、「エアコンバット22」を次々と紹介。さらにプレイヤーがジャイロ状にぐるぐる回転する「サイバースフィア」を出品して驚かせた。これは米国サイバービジョン社のジャイロメカに、ナムコ「エアコンバット」のゲームソフトを加えたもので、なお開発中。プレイヤーが操作すると、それに応じて三百六十度どの方向にも回転する、という動きが関心を集めた。

タイトー・アメリカ社は32ビットシステム基板「サイバーコア」（日本では「F3」）の新ゲーム「エレベーターアクション2」（エレベーターアクション・リターンズ）、「ハットトリックヒーロー95」、「ツイン・クイックス」（ついんくいっくす）、「スペースインベーダー95」（あっかんべえだあ）を揃え、紹介した。同社「バスタ・ムーブ」（パズルボブル）は「ネオジオ」ソフトで米国でもヒット中。

SNK・オブ・アメリカ社は「ネオジオ」ソフト、「フェイタルフューリー3」（餓狼伝説3）、「スーパーサイドキック3」（得点王3）、テクノスジャパン「ダブルドラゴン」など新作を紹介した。

フリッパー新作

米国コナミ社は、カクテルテーブル型「フィールドサッカー」、「パイレーツシップ」（暴走船長パイレーツ）、「サッカー・スーパースター」を出品。データイーストUSA社は「アウトロー・オブ・ザ・ロスト・ダイナスティー」（水滸演武）と「バックファイアー」を紹介した。

中外貿易／カネコUSA社は、金子製作所の新ゲーム「グレート1000マイルラリー2」を披露した。アメリカン・サミー社は「エクストリーム・ダウンヒル」、「クレージーボウル」の紹介にとどまった。

ジャレコUSA社からはとくにTVゲームの新作は出品されなかった。

米国テクモ社は今回出展しなかった。

TVゲームに関連するVRゲーム機の分野では今回初めて、英国のバーチャリティ社が出展、システム2000の新ゲームをいくつか紹介して注目された。またAWT社のVRゲーム機を引き継いだバーチャルリアリティ・エンタテイメント社は「リアリティロケット」を、リアリティコンセプト社は「バーチャル・コンバット」を出品、VRゲーム分野の出品を充実させた。

なおVRゲームとしてカナダのビビッドグループ社がマンダラ社「ターボクーリエ」を出品しているが、これは画面内にクロマキー方式で人物の画像を入れて楽しむもので、VRに近いがVRではない。

フリッパーでは今回、米国セガ社の小間に初めてセガ・ピンボール（昨年秋まではデータイーストピンボールだった）のフリッパーが並べられた。同社は新作「ベイウォッチ」、「フランケンシュタイン」を出品、日本ではデータイーストを通じて出荷される。

ベンチマーク社「ブーマー」（4人用）

WMS社グループからは新作「ノー・フィアー」がウィリアムズ社から、「シアター・オブ・マジック」がミッドウェー社から発表された。"バリー"ブランドの後者は、ミラーのトリックを使用しており、注目される。

"ゴットリーブ"ブランドを継いでいるプリミア社は新作「スターゲイト」で盛り上げた。

リデムプション

大雪で交通がマヒしたのは、ちょうど米国の業界のようだと言われるほど、業界は沈滞ムードの中にあり、そこでリデムプションゲームに関心が移っており、ACME95の出品機ではこの分野が最も充実した。

うち日本のメーカー関連では、データイーストUSA社が映画「マスク」にちなんだゲーム「マスク」で人気を集めたほか、ワニワニタイプの「レスキュー・ザ・グッピー」を出品した。

アメリカン・サミー社はコインドロップ式「コインサーカス・ジュニア」、「スーパー・コインサーカス」、ロールダウン式「ワイルドワイルド・ウエスト」などで充実。

ジャレコUSA社は足踏みゲームのIDW社開発「スパイダー・ストンピン」を出品して注目された。

タイトー・アメリカ社はワニワニタイプ「ラ・クカラチャ」、「ビクトリー・ゴール」（ビクトリー・シュート）などで充実。ナムコ・アメリカ社も「ゴジラ・ウォーズジュニア」（うてうてゴジラ）などを揃えた。米国セガ社も「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」など出品した。

リデムプションとは異なるマネープッシャータイプでは、TWI／アタリゲームズ社がクイックシルバー社からの許諾品「シルバークィーン」を出品。同社はTVゲーム機では既発表の「コップス」ぐらいしか出品しておらず、不調である。

またゲームスター社を吸収したカプコンもマネープッシャー「ユーリカ」を出品した。ゲームスター社はフリッパーを開発中だったので、今年中にカプコンはフリッパーメーカーに参入すると見られている。

米国メーカーのリデムプションゲームでは、レーザートロン社「スワンプ・ストンプ」、「コカコーラ・リングトス」など、プラネットアース社「トレジャーフォール」、「チケットスナッチャー」（プッシャー）、スマート社「ラグズ・ツー・リッチズ」（プッシャー）、セイダル社「スモーキントークン」（コインドロップ）などがある。また、ベンチマーク社は、四人用の数字合わせ遊技機「ブーマー」を出品して注目された。

リデムプションゲームはACME95の全出品機の五〇％以上を占めるほど多いが、健全でもゲーム性の乏しいもの、どちらかと言えばプッシャーなどギャンブル機に近いものなど少なくない。

以上のほかヒューマンが占い機「クリスタル・フォーチュン」を出品。米国の旭精工がコインメカニズムなどを出品している。

TWI／アタリゲームズ社はTVゲーム機の新作がなかったが、今夏にも新作発表できるとのこと

「モータルコンバット3」などで、ACME95を盛り上げたWMS社グループの小間。任天堂とのタイアップで注目される

はじめまして！女子高生4人娘をよろしく！
スーパーリアル花札
恋こいしましょ
夏目由加梨
酒井夏美
西田みか
岸部理香子
楽しくやりましょ。
やさしくしてね。
あせらないで。
可愛いがってネ。
あまりの可愛さに失神続出！
気・を・つ・け・て・！
©1995 VISCO CORPORATION
VISCO 株式会社ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12大宏ビル2F TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

痛快！ボール割りアクション！
PANG! PANG! PANG! Split the balloons.
PANG! 3
怪盗たちの華麗な午後
MITCHELL CORP.
TEL：03(3220)2647 FAX：03(3220)2607
MITCHELL CORP. 1995

The Future Is Now
SNK

ぞくぞく登場！ネオジオ最新作。

SHOOTING
ソニックウィングス3
シューティング
©VIDEO SYSTEM

SPORTS
ワールドツアーゴルフ（仮称）
スポーツ
©NAZCA

高インカム・高収益のネオジオに新作ソフトが続々登場！
対戦格闘からシューティング、スポーツなど、
様々なジャンルのニュータイトルがズラリ勢揃い。
充実のラインナップに、乞うご期待!!

他にも登場予定の新作ソフトがいっぱい！

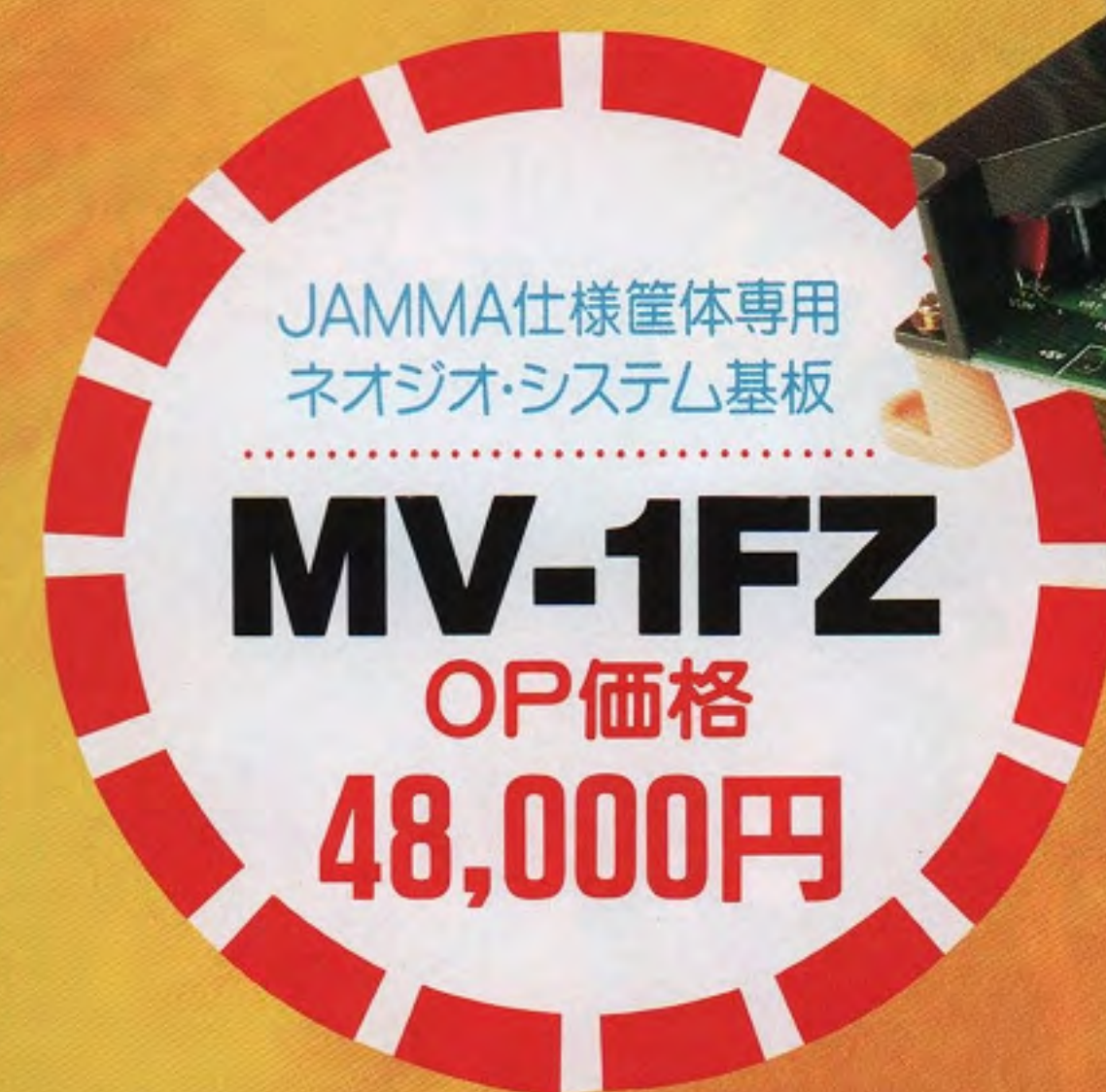
タイトル	ジャンル	タイトル	ジャンル
キング・オブ・アスリート（仮称）	アクション	超神拳（仮称）	格闘アクション
格闘バレー（仮称）	スポーツ	オールスターバレー（仮称）	スポーツ
メタルスラッグ（仮称）	シューティング	対戦型格闘ゲーム（仮称）	格闘アクション
超鉄ブリキンガー（仮称）	シューティング	NEOアクションゲーム（仮称）	アクション
Q　P	パズル	バラエティー将棋（仮称）	将棋
神竜戦記	格闘アクション	ラストオデッセイ（仮称）	ピンボール

※掲載されたソフトの内容や発売ラインナップは、予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。
※画面はすべて開発中のものです。

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利！JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍します！

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。今後も続々登場する話題の高収益ソフトを「MV-1FZ」でぜひご活用ください。

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオ・システム基板
MV-1FZ
OP価格
48,000円

●ネオジオソフト1本搭載可能。
●外形寸法(㎜)：幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源：DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

新たな定番！SNKオリジナル・ゲームマシン!!

人気のネオジオ4本用筐体。
NEO29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(㎜)：幅715×奥行958×全高1,440

大好評！JAMMA仕様筐体。
NEO CANDY29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(㎜)：幅715×奥行958×全高1,560

NEO25
ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：120W●本体重量：89kg●外形寸法(㎜)：幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：100W●本体重量：60kg●外形寸法(㎜)：幅520×奥行646×全高1,340※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は、全高1,490㎜

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：120W●本体重量：89kg●外形寸法(㎜)：幅630×奥行850×全高1,488

ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で！
NEO50
●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備／JAMMA基板搭載可能●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：200W●総重量：300kg●外形寸法(㎜)：幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

オシャレな新型カプセル機。
CANDY CAPSULE
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：110W●本体重量：89kg
●外形寸法(㎜)：幅680×奥行970×全高815

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

TWI社ゲーム部門

エルダグレン氏社長昇格

ホームズ氏退任に伴い〝アタリアン〟起用

D・エルダグレン氏

米国のタイムワーナー・インターラクティブ社（TWI＝旧アタリゲームズ社、本社カリフォルニア州ミルピタス）のジェフリー・ホームズ社長兼CEOが四月中に退任。五月に入ってダンバン・エルダグレン氏が社長兼COOに就任したことが明らかになった。

ホームズ氏は親会社タイムワーナー社（本社ニューヨーク）の副社長で娯楽部門を担当。昨年四月以降ミルピタスの業務用TVゲーム機部門（アタリゲームズ社）、ミルピタスとバーバンクの家庭用TVゲーム部門（テンゲン社とTWI社）を統合。またワーナーブラザーズ映画スタジオ、タイム出版、ケーブルテレビのHBOなど五つのタイムワーナー・メディア部門とを結びつけようと努力してきた。

これらの努力はTWI／アタリゲームズ社にも有利に働いているが、製品自体の売れゆきが低調なので、このところ業務用展示会では勢いがないが、IAAPAなどの出展には力を入れている。

そして、業務用TVゲーム機部門では、新作「ビービス＆バットヘッド」が振るわず製品出荷をあきらめたほか、ALG社のLD／CDガンゲーム機の米国以外での独占的販売権も失うなど、困難が続いていると言われている。しかし同社は七月にも新作「エリア51」を発売する予定で、いぜん意欲的だ。

ダンバン・エルダグレン氏は、旧アタリ社以来の〝アタリアン〟。七三年に入社、創業者のノーラン・ブッシュネル氏らと共に同社で二十二年間働いてきた。今年四十四歳の同氏は、十六年間を業務用の製品開発部門で過ごし（この間に業務用はアタリゲームズ社に分離した）、あと六年間は家庭用部門（テンゲン社）の社長兼COOとなっていた。

昨年の統合で業務用のアタリゲームズ社と家庭用のテンゲン社は、TWI社のゲーム部門と位置付けられており、エルダグレン氏は五月八日付でその社長に昇格したもの。TWI社ゲーム部門はミルピタスに本拠を置き、ニューヨーク、ロンドン、アイルランドのティペラリー、パリ、東京に事務所を持ち、従業員約四百人を擁している。

ラスベガスにアトラクション付き

新ロケ「ゼン」

セタUSA社が3月にオープン

米国ラスベガスに新しいショッピングモール「チャイナタウンプラザ」がこのほど誕生。その一角にセタUSA社（ラスベガス、静間智一副社長）が経営するAMゲーム場「ゼン」（約百四十平方㍍）が三月四日にオープンし、そのユニークなアトラクションとプリペイドカードシステムの導入で注目されている。

同社は㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）の米国子会社。「チャイナタウンプラザ」は、ラスベガス大通りに近いスプリングマウンテンロードに面した大きなショッピングモールで、生鮮食料のスーパーや中華レストランなど約二十店が入店。西遊記のキャラクターを配し、全体に中国風の建築デザインとなっている。

ゲーム場「ゼン」には特注ミディ型キャビネットの「ネオジオ」二十台と、特注35㌅画面キャビネットの「鉄拳」など五台、「クルージンUSA」「キラーインスティンクト」など完成品タイプ十五台の計四十台を設置。

これに「プラネットハリウッド」チェーンと同じような、ハリウッド映画で使用した衣裳や小道具を壁などに多数飾って独特の雰囲気を醸し出すことに成功した。大きいものでは「プレデター」のモデルが置かれ、小さいものでは「スターウォーズ」のダースベーダーのヘルメットなど十数点ある。

プリペイドカードは「ブロックバスター」（本紙第487号参照）と同様、Xico社製を最近導入。一枚五ドル（九十日間有効）で自動販売機で売っており、すべてプリペイドカードシステムにし、省力化に成功した。プレイ料金は標準一プレイ二十五セントだが、もともと店舗自体の賃貸料が安いため全部で一日五百ドル以上の売上げがあれば損しないとのこと。リスクを最小限に抑えながらプレイヤーに喜ばれる方法を模索している。

ラスベガス「ゼン」の店内に設けられたハリウッド映画の小道具など

メキシコSECOFI

改造業者を摘発

セガ社家庭用を業務用に改造

メキシコでセガ社の家庭用16ビット機「ジェネシス」（メガドライブ）を業務用に改造した業者が、四月二十一日、メキシコの商標担当機関、SECOFIが摘発した。コピー基板の追放をめざす日米のメーカー協会による国際機関、AAG（アンチ・カウンターフェイティング・アドバイサリー・グループ）が明らかにした。

摘発されたのはエレクトロニカ・ユニバーサル社で、業務用に改造した家庭用ゲーム機と業務用のコピー基板が押収された。SECOFIによると、メキシコの法律の下では、商標権所有者が望まない用途への変更は、刑事および民事で厳しく処罰されるとのこと。家庭用TVゲーム機を業務用に改造したとして商標権侵害の罪に問われるのは、世界でも初めてだとAAGは説明している。

AAGによると、こうした家庭用から業務用へ改造するのは、メキシコだけでなく、広く南米でも行なわれている。これらは比較的最近の風潮であるが、業務用のコピー基板に対して商標権侵害に基づく摘発がここ二年間ほど行なわれてきたため、コピー基板に代わる家庭用の改造へと進んだのではないか、と見られている。

AAGはこうした、オリジナルメーカーの意図に反する改造行為を含め知的所有権を侵害するコピーヤーに対し、追及し続けるとのこと。

米国WMS社が

バリーG社吸収

ギャンブル機の販売部門

米国のWMSインダストリーズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）とバリー・ゲーミング・インターナショナル社（本社ラスベガス、ハンス・クロス社長）は四月十八日、両社の株式を交換する方式でWMS社がバリー・ゲーミング社を吸収することで基本合意した、と発表した。

WMS社の下にはウィリアムズ社、ミッドウェー社というAM機部門があるほか、VLT機などギャンブル機部門としてWMSゲーミング社がある。WMSゲーミング社は最近イリノイ州のリバーボートカジノ、コロラド州のギャンブルハウスへの販売ライセンスを得るなど実績を重ねてきている。

一方、バリー・ゲーミング・インターナショナル社は、九四年五月バリー・マニュファクチュアリング社から社名変更したバリー・エンターテイメント社の子会社で、NASDAQに株式公開済み。バリー社と言えば昔はAM機、ギャンブル機、遊園地その他と広い分野で展開してきたが、今日ではギャンブル機の製造、販売しかない。

八八年にバリー社はそれまで持っていたバリー・フリッパー、ミッドウェーTVゲーム機など、ブランド込みでミッドウェー社をWMS社に売却した。バリー・ゲーミング社はバリー・エンターテイメント社が製造するギャンブル機の販売部門で、「バリー」ブランドで手元に残るはこれしかなかった。

今回の合意で、バリー社に最後まで残ったギャンブル機販売部門は、五月中にもWMSインダストリーズ社に吸収される見通しになった。

米国セガ・ゲーミング社

販売態勢を確立

社長にサンダーソン氏

米国セガ社のギャンブル機部門、セガ・ゲーミングUSA社（本社ラスベガス、ジョー・ロビンズ会長）の社長は空席のままだったが、このほどダグラス・サンダーソン氏が就任した。同氏はIGT社やバリー・ゲーミング社で販売を担当してきた。

同社は市場別に販売担当を配しており、ラスベガスはジョン・バロン氏、欧州はジョン・マーフィー氏、オーストラリアはボブ・ブローン氏などとなっている。

中国・南京

TVギャンブル機の使用を禁止

中国の新華社が四月十六日に伝えたところによると、南京の当局は十四日、南京市内にはびこる三千五百台以上のTVギャンブル機の使用を禁止した。こうしたギャンブルに関連する犯罪が、昨年少なくとも十七件も発生していることから、その原因となるTVギャンブル機の使用を禁止することになったもようだが、詳しいことはほとんど分からない。

ヨーロッパAM通信

さらに充実した春のイタリア展

AM機だけの理想的な業界だが

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】イタリアの「春のエナダ」（エナダ・プリマベーラ）95（三月十六―十九日、リミニ）は、これまでこの国には見られなかった完成品タイプのTVゲーム機展となった。これは、これまで出品されなかったセガ社の製品を、サンマリノのテクノプレイ社が出品したことで実現した。

同社はセガ社「デイトナUSA」や「セガラリー」のさまざまなタイプを披露し、またこれと平行して実況放送付きの競技大会も開かれた。

テクノプレイ社はこうしてセガ社などの一連の製品を紹介し、他のディストリビューターもこれにならってナムコ「エースドライバー」、「鉄拳」、ミッドウェー社「クルージンUSA」などを出品、大変な人気を集めた。

またフリッパーの新製品、プリミア社「スターゲイト」、ミッドウェー社「シアター・オブ・マジック」、セガ・ピンボール社「ベイウォッチ」も紹介された。

第八回「春のエナダ」には百十一社が出展。これに外国からの七百六十人を含め九千三百人が来場した。国別で多かったのは、オーストリア、ドイツ、フランス、スペインで、このほかギリシャ、スイス、スウェーデン、スロベニア、ウクライナ、クロアチアなどからも来た。

基板タイプのTVゲームでは人気のあるものもいくつか出品されたが、人気のある基板ゲームは不足気味である。このためオペレーターは完成品タイプを選ぶか、SNKの「ネオジオ」システムを選ぶかという選択を迫られている。

「ネオジオ」は優秀であることが再び認識され、容易に購入できない完成品タイプのTVゲーム機との取捨選択をオペレーターに迫ってきた。完成品タイプを買うことのできるオペレーターにとって今回の展示会は都合がよかったし、出品したディストリビューターも報われた。

論議される課題

イタリアリラ（通貨）と政府がいずれも不安定であることは、このショーにも影響を及ぼした。リラの下落が輸出業者にプラスとなっても、輸入業者にはマイナスになるので進歩はない。基板タイプの市場が縮小しているときに、その輸入価格が上がるのをオペレーターは望んでいない。

今回の「春のエナダ」では会場はこれまでのE、FホールにGホールが加わり、三ホールと拡大した。このためビリヤードなどプールテーブル類と付属品の展示スペースを確保することができた。

イタリアではプールテーブルに関し五百年の伝統があり、専門技術者がたくさんいる。

完成品タイプのTVゲーム機の増大に伴い、交換可能なキャビネット、PC基板の出品が減少したが、これは欧州全体の傾向でもある。イタリアではキャビネットのメーカーが多かったため、これは大きな傾向となった。

フリッパーは新品、中古品とも人気があり、キディライドは各社から紹介された。VRゲームへの関心は大きくなっており、イタリアの会社もいくつかこの分野に参入した。ジュークボックス、サッカーテーブルはこの国の伝統に含まれ、電子ダーツは目下大きな関心を集めつつある。

三月十七日、イタリアの展示会についての議論が持ち上がった。ひとつは来場者登録を、業界団体であるSAPAR/AGISの会員に限ろうとするものである。SAPARのこの分野における努力は一定の成果を示しているが、（遊技業に関する）法改正は政治危機のため保留になっている。また来場者登録にはそれなりのコストがかかる、と言うのである。

ふたつめは最新の財政法第二十九条削除に関するもので、この条項はあらゆるゲーム機に磁気カード読みとり装置を使うよう規定している。業界ではコストがかかるだけで困難だとしている。

これらに関しSAPARは業者の収入面を保護する立場から、行政当局が実施するのは不可能であるとの見解をまとめた。同協会は、Sindautと協力し、政治的に共闘しつつある。

テクノプレイ社

「春のエナダ」95で最も印象的な出展社となったテクノプレイ社は、前述のとおりセガ社の製品など出展したが、その内わけは次のとおり。セガ社「デイトナUSA」、「セガラリー」、「バーチャコップ」、「バーチャファイター2」、「デザートタンク」、「ウイングウォー」そして注目の「バーチャサッカー」。

またTWI／アタリゲームズ社「プライマルレイジ」、「ティーメックス」、ALG社「ファーストドロー・ショーダウン」、「ドラッグウォーズ」、フリッパーではセガ社「ベイウォッチ」、「フランケンシュタイン」。そしてダイナモ社「コメット」エアーホッケーなど。

マネープッシャーではクロムプトン社「フリッパ・ウィナ」、「シュート・ツー・ウィン」、「ビッグブレイク」、「ハイローラー」、「カップウィナー」、ハリーレビー社「トロピカーナ」、セガ社「ウェスタンドリーム」など出品した。

初出展となったドイツのノバ社は、ガーゼルマングループの「シューティングスター」、「メルクーリ」ダーツ機、「タイフン」エアホッケーなどを中心に出品、「クルージンUSA」（ツイン）やミッドウェー社「シアター・オブ・マジック」、ウィリアムズ社「ダーティーハリー」も出品した。

またノバ／BWB社のAWP機（フルーツマシン）「カップファイナル」、「テ・トリス」、ノバ／バークレスト社の「ロードランナー」なども出品した。

このショーで出展社としての名前が新しいゲビン社は、実は古くからの出展社の新しいグループ名である。つまり、ゼネラルゲーム社、インタービデオ社などフェラーコ・グループの新名称なのだ。

ゼネラルゲーム社はSNKの代理店であり、イタリアのみならずフランス、ポルトガル、デンマーク、ギリシャ、英国へと精力的に「ネオジオ」をプロモートしてきた。インタービデオ社はTVモニターとキャビネットのメーカーである。

「ネオジオ」の最新作「スーパーサイドキックス（得点王）3」、「ダブルドラゴン」、「パズルボブル」と「フェイタルフューリー（餓狼伝説）3」が紹介された。他の基板ゲームが落ち目になったため、「ネオジオ」キットの販売は一段と伸長したが、これはオペレーターが低い価格での長い収益を考えたためである。ゲビン社はまた、オーストリアのTAB社のクイズゲーム「クイザード」を、ドイツ版、フランス版を揃え紹介した。

タイトーの代理店、ノボマチック社は、タイトー「リアルパンチャー」、「オペレーションウルフ3」、「バブルボブル」など紹介した。また試作品としてタイトー「デンジェラスカーブス」を出品、これは二人用で、バイクと自動車で競走するというもの。

TVゲーム充実

エルマック社は、コナミ「サッカー・スーパースターズ」、タイトー「パワーゴール」、「オペレーションウルフ3」、ナムコ「鉄拳」、データイースト「ロッキンローデッド」（ガンハード）、カプコン「エックスメン」、などと、ロウAMI社ジュークボックスを出品。

また九ヵ国語をしゃべり完全な音響効果を持つサッカーテーブル「ワールドサッカー」も紹介した。

エレットロノロ社はカプコン「ナイトウォーリア」（ヴァンパイア・ハンター）、「エックスメン」、ナムコ「エースドライバー」、そしてプリミア社フリッパー「スターゲイト」を出品した。

ゲカス・エレクトロニクス社はデータイースト「ロストダイナスティ」（水滸演武）、「ワールドカップ・バレーボール95」、「ロッキンローデッド」を展示した。

G&S社は再びバイクゲーム「アップダウン」を紹介。ノルドイタリア・リカンビ社は「パウル・ジェルニ」、「ワールド・トリックショット・チャンピオン」のデモを行なった。

右側上の写真はゲビン社の小間で（左から）マンメリ氏、SNKの竹下和広氏と「得点王3」。下はゲカス社のレンゾ・レンジ氏とデータイーストの基板もの「バックファイア」

右の写真はエルマック社のチジアーノ・トレデス氏と基板ゲーム

左側上の写真はテクノプレイ社の小間で（左から）エマニュエルさん、TWI社デビッド・スミス氏、マリオ・ザッカリア氏。下の写真はエレクトロノロ社が出品した「スターゲイト」

チェコ共和国「SZ95」

ギャンブル機飽和で市場はなおも未整理

チェコ共和国のスヴェート・ザバウィー（ワールド・オブ・エンタテインメント）95（三月九―十一日、プラハ）は今年もビスタビステ展示場で開かれたが、ギャンブル機、業者団体、展示会がそれぞれ乱立する中で行なわれた。うちギャンブル機は市場に出回りすぎた、ということがよく知られている。しかし業者団体が多すぎるというのも事実である。

しかし展示会となるとどうだろうか。チェコのスヴェート・ザバウィーやスロバキアのスロバキアショーのほか、今年後半AM機とギャンブル機に関係のある少なくとも四つの展示会が計画されているからだ。

すでに業界が確立した国でこれほどまでに、ギャンブル機、業者団体、展示会が飽和状態になっているのは珍しいと言わねばならない。これでは九六年初めにも予定されている法制度の準備も困難のように見える。

ギャンブル機は市場が飽和状態になったため減少傾向にあり、このため非ギャンブル機へと比重が移り、TVゲーム機、フリッパー、プールテーブルなどのAM機の需要が増えてきた。

この展示会の主催者によると、百十社が一万二千平方メートルに出展、出展社が配った三千枚のチケットのほか、五千枚の入場券が売れた。しかし業者の入場がどれほどあったかは分からない。このショーは業者、ロケオーナー、そして一般の三つの層のために催されているので、これを区分するのは難しい、と言うのだ。

九六年初めに導入されるはずの新法が最大の話題となっているが、どうも営業ライセンス料が引き上げられるらしい。しかも小さなオペレーターは追放され、市場にあるギャンブル機も減少するようだ。

だいたい市場には本来の二倍近いギャンブル機とそのロケーションがあって、儲らないようになっている。また違法なオペレーターや、違法なギャンブル機が多く、いずれこれらが追及されることになっているようだ。このため業界の〝適正化〟が進められることになり、近く政府はいくつかの提案をする予定になっている。

チェコのAM機とギャンブル機の業界内で利害関係の衝突が多いとは言え、十分に実行可能で、将来は利益をもたらすことになる法制度を確立する、という共通の目的のためには業界内の団結もありうる。

こうして二月二十四日、三つの業者団体が新しい組織、UNASOとして合併することになった。

展示会自体は、昨年と比べて大きくもならなかったが、ヨーロッパの中央、東部、南部のいずれの地区での展示会よりまとまった、と主催者は見ている。入場料は七十五クラウン（約千八百円）だった。

今回のスヴェート・ザバウィーは、ビスタビステ展示場がある公園に二万人もの人びとを招き寄せる春の祭典〝マティスカ〟に結び付けて開かれた。

ヨーロッパ各地からやってきたショーメン（移動遊園業者）がここに集まり、さまざまなアトラクション、メジャーライド、キディライドを設けたほか、クレーンなどの遊技機を運営した。

「スヴェート・ザバウィー95」に隣接して催された春の祭典のようす

出展社のうちコマックス・レジャー社は最近チェコ市場に参入した、コマックス・トレーディングの支社で、デイスレジャー・プラハ社に三年勤務したジャン・スプル氏とペトラ・シムコバ氏をスカウトして話題になった。コマックス社自体はチェコではオペレーターをしてきた。新会社は英国エレクトロコイン社、アリストクラット社、マース社などのギャンブル機、プールテーブルなどを販売していく。

一方デイスレジャー社は、クリコス社にいたマーチン・ザイヒ氏を雇った。ザイヒ氏はTWI／アタリゲームズ社、コナミ、セガ社、ミッドウェー社などのAM機を品揃えして充実した。もちろん同社は一連のギャンブル機も取り扱っている。

クリコス社は、自社製の最新ギャンブル機「ツラティー・ザヴォド」を出品した。同じくオペレーターのフェアプレイ社はカジノ用フルーツマシン「ビバ・ラスベガス」やTVポーカー機を出品した。

オランダに本拠を置くベルトマイアー・グループはフルーツマシンを含む一連のギャンブル機のほか、TVゲーム機などAM機を紹介した。オムニレコード社は、NSM社のジュークボックスなど出品した。

(Martin Dempsey)

右側上の写真はコマックス社の小間で（左から）クレチ氏、スプル氏、シムコバ氏、セテンプラ氏。下の写真はミートポイント社のレオナ・ツベノバさんと、ベルトマイアー社ビセル氏

話題のマシン

実写撮り込み画像、3モードから選択

映画もとに格闘

カプコン「ストリートファイター・ザ・ムービー」

ストリートファイター・ザ・ムービー

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、実写映画「ストリートファイター」をもとにしたTV格闘ゲーム機「ストリートファイター・ザ・ムービー」が、五月下旬発売となる。

これはカプコンUSA開発によるもので、ジャンクロード・バンダムら同映画に登場するキャストを画像撮り込みで採用。映画と同じストーリー設定で、十四人のキャラクターから選択。キャラの名前や基本的操作などは「ストII」シリーズを継承しているが、〝キャプテン・サワダ〟や〝ブレード〟など新キャラが加わり、従来の隠しキャラ〝アクマ〟も選択可能となった。また全キャラに特殊技が大幅に加わった。

「ストII」と同じ八方向レバーと六つのボタンを操作。対戦、ライフ・コンボゲージなし、使用キャラのコンピューター自動選択の三つのモードがある。OP価格で「プレイザス」キャビネット二十四万八千円、基板十七万八千円。

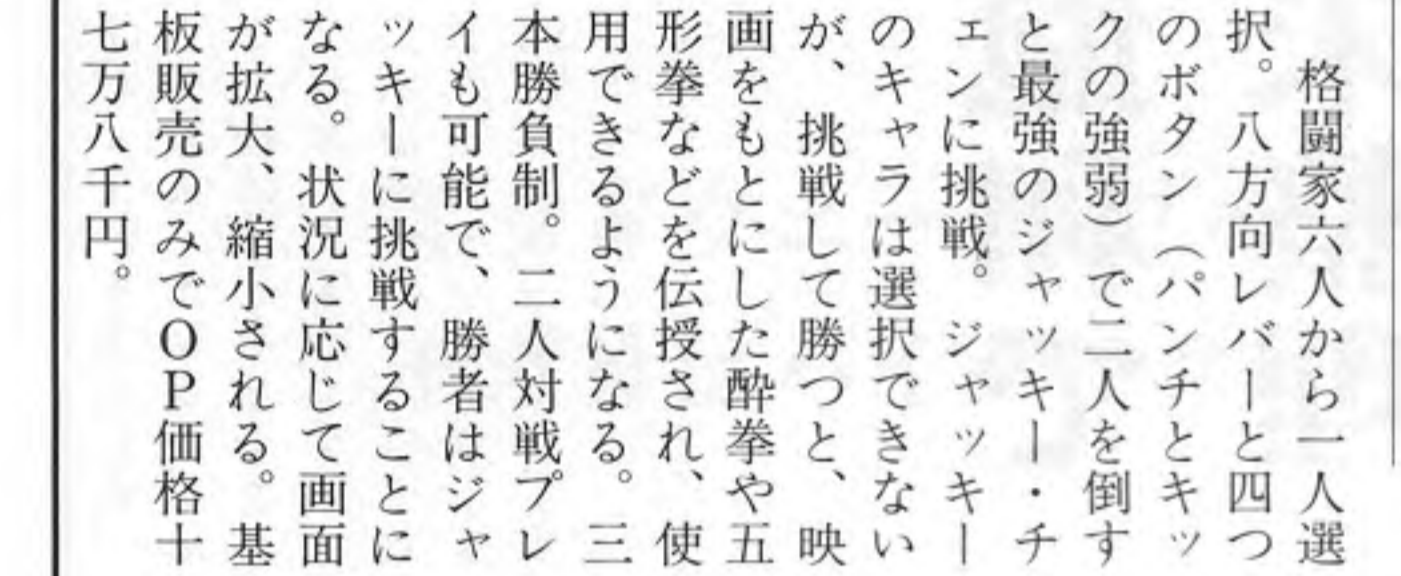
金子製作所のTV格闘ゲーム

酔拳などを伝授

エイブルから「ジャッキーチェン」

ジャッキーチェン

㈱金子製作所（本社東京、金子浩社長）製TV格闘ゲーム「ジャッキーチェン」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から五月二十三日に発売となる。

これは同名人気映画スターが監修、登場するもの。実在の香港映画俳優や武術家による実写映像を撮り込み、きめ細かいグラフィックで滑らかな動きの画像に特徴がある。

格闘家六人から一人選択。八方向レバーと四つのボタン（パンチとキックの強弱）で二人を倒すと最強のジャッキー・チェンに挑戦。ジャッキーのキャラは選択できないが、挑戦して勝つと、映画をもとにした酔拳や五形拳などを伝授され、使用できるようになる。三本勝負制。二人対戦プレイも可能で、勝者はジャッキーに挑戦することになる。状況に応じて画面が拡大、縮小される。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

アニメ「スラムダンク」から

TVバスケット

バンプレスト「スーパースラムズ」

スーパースラムズ

TVバスケットボールゲーム「スーパースラムズ」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から五月二十五日発売となる。

これはTVアニメ番組「スラムダンク」をもとにしたもの。ゲーム進行に合わせ選手の顔がアップになり、音声や叫びが出るので、同番組を見るのと同じような感覚でゲームを楽しめるのが特徴。

八方向レバーと三つのボタンで、足元に輪が点滅する選手を操作。チームは四チームから選択。ジャンプでブロックしたり、そのタイミングをはずすシュートフェイク、味方選手を呼び二人で相手選手をマークするダブルチーム、技を使うパスやドリブルなどを駆使する。ゲームはタイマー制。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

「アニマルカウボーイズ」

馬が山頂で回る

昭和鉄工から自動輪投げ機

全自動の輪投げゲーム機「アニマルカウボーイズ」が、昭和鉄工㈱（本社東京、森政行社長）から四月上旬発売となった。

これは前方の山の上に馬がカウボーイ姿で立ち、その周囲にターゲットのカラフルなバーが十二本並んでおり、馬とともに全体が回転。

硬貨投入で輪が払い出され、上下動しているバーを狙って投げる。輪がバーにうまく入ると、回転して裏側で輪がはずされ、これをセンサーが感知して景品（カプセル不要でぬいぐるみも使用できる）を払い出す。輪は自動的に循環する。一ゲームの輪の本数は切替え可能。幅一二一㌢、高さ二一三㌢、奥行三〇九㌢。輪二百本付きでOP価格百二十七万円。

アニマルカウボーイズ

宙に舞うボールをブタの口へ

2人プレイ用で

こまや「つかんでVSぽん」

㈱こまや（本社神戸、尾上芳郎社長）から、同社「つかんでぽん」の二人用「つかんでVSぽん」が、三月上旬以降発売となっている。

キャビネットの穴から手を入れエアーで吹き上がるピンポン玉をつかんで、前方のブタの口に入れていく。一人用では穴が三つあったが二人用は上下二つになった。二人の得点を別々に表示し、制限時間内に二人の合計が五十点以上になれば景品が払い出される。OP価格八十五万円。

つかんでVSぽん

話題のマシン

「モデル2」使用、簡単操作で動きリアル

CGでサッカー

セガ社の「バーチャストライカー」

バーチャストライカー（DX）

バーチャストライカー（アストロ）

TVサッカーゲーム機「バーチャストライカー」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から五月末に発売となる。

これは同社CG基板「モデル2」を使用したCGサッカーゲームで、選手の動きが非常にリアルなのが特徴。同社〝バーチャ〟シリーズとしては第五弾となる。

八方向レバーと三つのボタンでわかりやすい操作になっている。レバーで選手の動く方向をコントロールし、上中下（ABC）に並んだボタンを駆使。Aでシュート、Bでロングパス、Cでシュートパス（ディフェンス時はスライディング）を行ない、ボールが空中にある時はパスがヘディングに、シュートがダイレクトシュートに自動的に切り替わる。チームは日本を含む世界十八ヵ国から選択。チームごとに攻守の特徴づけがなされ、各プレイヤーのアクションも異なる。タイマー制。

大画面の「スーパーメガロ2」を使用した「DX」タイプで価格二百二十二万五千円、ミディ型「ニューアストロシティ」で価格九十五万円。

ADKの〝ネオジオ〟ソフト

新しい技と操作

「ワールドヒーローズパーフェクト」

㈱エーディーケイ（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）製の〝ネオジオMVS〟ソフト「ワールドヒーローズパーフェクト」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から五月二十六日発売となる。

これは格闘ゲーム「ワールドヒーローズ」シリーズの新作で、操作性を向上させ新しい技などを追加したもの。主な特徴は次のとおり。

八方向レバーと四つのボタンを使うが、従来のボタン叩き方による強弱攻撃を変更し、四つのボタンをパンチとキックの弱と中の攻撃に分け、強攻撃は二つのボタンを同時に押すようになった。また攻撃の仕方で上昇し、必殺技が派手になり、ダウンもカバーできる「ヒーローゲージ」が加わった。

さらに必殺技より破壊力が強く、一定以上のダメージを受けると使える「究極奥義」、キャラクター（計十六人から選択）ごとに異なる特殊な「エクストラアタック」、相手の防御を崩す「ガードはじき」、防御しながら攻撃できる「打撃防御」、相手の飛び道具を後ろへそらす術など多彩な技が加わった。一ラウンド九十九秒で三ラウンド制。引き分けもある。カセット価格六万八千円。

ワールドヒーローズパーフェクト

「SPIシステム」第一弾

宇宙空母と攻防

セイブ開発「バイパーP1」

㈲セイブ開発（本社東京、浜田均社長）製TVゲーム「バイパーフェイズ・ワン」が、㈱日本システム（本社東京、村上栄司社長）から五月下旬発売となる。

これは新32ビットシステム基板「SPIシステム」第一弾ソフトで、同社「雷電」シリーズの流れをくむ縦スクロールのシューティングゲーム。32ビットCPUによりグラフィック、サウンド面が大幅にグレードアップされた。

地球に迫ってきた他の惑星の巨大宇宙空母と地球防衛軍の攻防がテーマで、同機種名は作戦司令のコードネーム。八方向レバーと二つのボタン（ショットとボム）を操作。三段階にパワーアップする通常弾と四種類の特殊武器を駆使し、宇宙空母や敵基地の内外、隕石空間など全部で八ラウンドを戦い抜いていく。途中敵は隕石群に紛れ込んだり、浮遊機雷を仕掛けるなどの防御に出るので注意。ゲームは持ち機数制。二人同時プレイ、途中参加も可能。基板OP価格十七万八千円。

バイパーフェイズ・ワン

タスコのカーニバル機

景品払い出しに

「バスケットスタジアムW・P」

タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、二人用バスケットボール投げ「バスケットスタジアムWプライズ」が、三月下旬発売となった。

これは同社「バスケットスタジアムW」に景品払い出し機構を取り付けたもので、景品は七十五㍉カプセルを使用。

基本的なゲーム内容は従来機と同じ。手前のボールを前方のゴールネットに投げ入れていき、制限時間内に一定得点以上を獲得すると、手前の右下から景品が払い出される。なお硬貨投入からゲートが開きボールが手前に転がり出てくるまでの時間が短くなった。サイズは従来機と同じ。OP価格百五万円。

バスケットスタジアムW・P

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.246

矢飛圓方

世紀末閑話

街を吹きぬけてくる微風が頬に心地よく、そっと髪を撫でてゆくかのように感じられる。初夏の風である。

大地震後はじめて鎌先が東京へ出てくるというので、久しぶりに山川と三人でお茶の水の喫茶店で会うことになった。

早めに出て、古書店街をざっと廻って喫茶店に来たのだが、大地震後消費の方へとんと意欲を失うようになってしまったのと、古い本はやたらに汚れていて、傷みが酷い本しか店に出なくなってきたのとで買いたい本が殆んど目につかず、約束していた時間よりも小一時間早く喫茶店に着いてしまった。

二階の窓際の席に座って見ると、隣のホテルの庭園が借景になっていて飽きることがない。

烏や雀だけではなく、燕が姿を見せるようになっていた。

桐の薄い紫色の花。白い花と藤色の花を編むようにして藤の棚がつくられている。いちばん多いのは躑躅で、木々の根元を包み隠す下生えのようにびっしりとそこら辺りを躑躅が覆いつくしている。躑躅の花の絨毯を凝視していると、その花の色に自分の身の内のものが全て吸いこまれてゆくようで、気が変になってしまいそうだ。目が痛くなってくる。

砂利を敷いた歩道の両側のところどころに小さな白い点が見えるとおもっていたら、鈴蘭が群生しているのであった。

塀の上を瀧が流れ落ちてゆくような風情で、燦く黄金の色で陽射しを浴びて光り輝いている花々は金雀枝である。

薔薇とダリヤと三色菫とカーネーションと罌粟の花ぐらいまでは知っているけれど、あの罌粟の花の上の方でピンクにブルーをかけたような花を咲かせているのは、何の木だったかしらと考えているところへ、

「やあ」

「やあ」

と鎌先、山川が二人で連れだってやってくる。

このところ鎌先は関西住いなので、鎌先に

「まいど」

と挨拶を返したら、厭がっているようだった。

「まいどはないだろう。別に俺は商売をやっている訳ではないのだから」

山川が

「こだわるな、こだわるな」

と中へ割って入ってきた。

下の玉英堂で二人は出会ってしまったそうだ。

鎌先が大事そうに立派な風呂敷包みを持っているのでたずねてみると、

「それがね。この間玉英堂の目録で少々汚れがある肉筆本というのが三百万円で載っていたのさ。家に同じ肉筆本で極美の状態のものがあり、素人考えで百五十万から二百万ぐらいで買ってくれるのではないかとおもって態々持ってきたのだけど、最初は目録に載せた本がまだ売れずに残っているから要らないと言うんだよね。遠くから持ってきたのだからと話したら、どうしても売りたいとおっしゃるのならば五万円で買うという。新幹線やホテル代までかけて持ってきたのだからと交渉を重ねているうちに、大奮発をして十万円です、だからね。馬鹿らしくなってきて持って帰ることにしたんだ」

「鎌先にとってはそんな高価な本は分身のようなものだったはずじゃないの。どうして売る気になったんだ」

「目録を見ていて三百万円に驚いて、大きな喜びの声をあげたら横にいた家内がびっくりしてね。事情を話したら、地震で壊れた家の補修の費用をそれで出したらというんだよね。俺も地震後、雨漏りで本に染みがついたりしだして耐えがたくなっていたし、この際これを売って雨漏りを止めてやろうと決心したのさ」

「それがそういうことではな」

「そうさ」

鎌先は椅子に腰を下しても、半ば虚ろな目で天井を見上げているだけだ。それぞれに今を盛りと咲き誇っている隣のホテルの花々などは全然念中にないかのようだ。

「酷い話だ」

と怒りを抑えて低い声で頷きながら山川が呻くように言う。

折角久しぶりに三人で会ったのに、のっけから陰気臭い雰囲気になってしまった。

「多少は覚悟はしていたのだがな。三百万円、いやこれは極美だから目録に載せる時には五百万円を下ることはないはずだが、ま、三百万から五百万で売るものが、清水の舞台から飛びおりるつもりの大奮発で十万円なのだからな」

静かに考えこんでいた山川が、言い難そうにしながら

「やはり百五十万円は必要か」

と訊く。

「うん雨漏りだけは鬱陶しいからな。家内も今度この本を持って東京へ出てゆく時には期待が大きかったしさ」

「何か足元を見透かしたような話で悪いけど、その本を俺に売ってくれないか」

鎌先の表情がその瞬間突然明るくなってしまう。

「百五十万円で買ってくれるというの。いや百万円でもいいよ、この際だから」

「二百万円までは出せる」

「悪いな、悪いな」

鎌先は喜びが大きすぎてか、二度目の悪いなは聞きとれないぐらい声が嗄れている

「おい、おい、二百万円なんて大丈夫なのか」

「うん偶然偶然」

「どうしたんだ」

「実はね。三人とも使ってるのだろうモンブランの一四九、エボナイト製の軸のものをね」

「実に気にいってしまって、これしかないとおもっていたのだが、去年の夏、詩人の高橋睦郎のエッセイで、この詩人がロンドンに行ってダンヒルの本店で、ダンヒルがモンブランに作らせた金張りのものを躊躇した挙句購入して、やっぱりよかったと書いていたんだ」

「勿論エボナイトの軸のものと違って半ば象徴的なモノだから、筆がすすまなくなった時にそれを手にとってみたり、寝る前にナイトキャップをいれながらそれを撫で摩るというようなことだが」

「エッセイを読み了えたところで、そのモンブランを見たいと矢も楯もたまらず日本橋の丸善に行ってみると、金張りのモンブランがありましたね。十三万九千円です。しかしがっかりしたことにはペン先が一四九ではなくてひとまわり小さいものです。店員に尋ねると、大きいペン先のものはこれですと持ってきたのは百三十九万円の金と白金の軸のものだった。驚いたね。百三十九万円とは。しかし上には上がある。カタログがありますと言うので見せて貰ったらオールプラチナ製の一四九が百九十五万円で出てる」

「ここにはないが伊東屋さんに置いていますというので銀座に行く。ありましたねえ。店員が絹の手袋で取り扱う。参ったね。しかし象徴としてはこれだ、という訳で去年の暮のボーナスとこの春の期末手当をそれ目当てにしっかり貯めこんでいたのが、この二百万円です」

（続）

JUNE 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.22
2	2	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)	7.04
3	3	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	6.71
❹	−	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	6.63
❺	7	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.29
❻	−	ツインビーヤッホー（コナミ） Magical Twinbee (Konami)	6.21
❼	−	風雲黙示録（ＳＮＫネオジオ） Savage Reign (SNK)	6.00
8	8	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	5.92
❾	12	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.88
10	4	餓狼伝説　3（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 3 (SNK)	5.81
⓫	−	ばくばくアニマル（セガ社） Baku Baku Animal (Sega)	5.71
⓬	13	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	5.67
⓭	−	サイバーボッツ（カプコン） Ciberbots (Capcom)	5.65
14	9	スーパーリアル麻雀　ＰⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta/Visco)	5.52
⓯	−	脳力向上委員会（テクモ） Test & Quiz* (Tecmo)	5.45
16	16	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	5.44
17	5	エレベーターアクション・リターンズ（タイトー） Elevator Action Returns (Taito)	5.41
18	6	P―47エイセス（ジャレコ） P-47ACES (Jaleco)	5.33
19	15	クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	5.32
20	17	アイドル雀士・スーチーパイII（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie II* (Jaleco)	5.11
21	11	得点王　3（ＳＮＫネオジオ） Super Sidekicks 3 (SNK)	5.09
22	21	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.07
23	18	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.06
㉔	25	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	5.04
25	19	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	9.27
2	2	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	8.89
3	3	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (DX) (Sega)	8.85
4	4	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	8.22
5	5	エースドライバー（DX/SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	7.86
❻	−	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	7.63
7	7	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.50
8	8	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	6.88
❾	10	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.82
❿	11	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.64
11	6	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.62
12	9	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.46
⓭	14	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.15
14	12	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	4.92
15	13	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	4.75

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	6.00
2	2	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams/Taito)	5.33
❸	−	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.67
❹	7	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	4.00
5	3	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	3.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	8.67
❷	4	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.73
3	3	ワールドＰＫサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	5.67
❹	5	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.43
❺	6	X―DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	4.07

Namco Opens "Wonderpark" In "Port Aventura", Spain

Namco Limited, Tokyo, announced that its subsidiary, Namco Operations Europe Ltd., London, UK, had opened an arcade "Namco Wonderpark" within Spain's largest theme park "Port Aventura". Constructed by Tassauds Group, UK, on a large site of 1,150,000 m^2 in the suburbs of Barcelona, "Port Aventura" opened on May 2.

The theme park "Port Aventura" is divided into five zones – the Mediterranean Sea, Polynesia, China, Mexico, and the West of the USA – where visitors can experience culture and adventure particular to each place or country. It is expected that 2,650,000 will visit during this year's season which is April to October.

Namco Operations Europe is already operating the "Wonderpark Meadowhall" (about 1,050 m^2; 180 games) in the UK, since February 1995, and planning to develop its arcades in different parts of Europe. The establishment of the arcade in "Port Aventura" in Spain is a major step in that direction.

"Namco Wonderpark" within "Port Aventura" is composed of three arcades (1,310 m^2; 246 games) in total – one (260 m^2; 54 games) in the Mediterranean Sea zone, one (130 m^2; 39 games) in the China zone, and one (920 m^2; 153 games) in the West of the USA zone. The company expects ¥180 million of operation income for the starting year.

AAMA Talks With NPA On Redemption

In order to facilitate the marketing of American redemption game systems in Japan, the AAMA has recently begun approaching the Japanese government to discuss the present controls on such systems. AAMA recently visited the Living Environment Division of the National Police Agency (NPA).

Robert Fay, executive director of AAMA, visited the NPA on March 28, and talked with Katsuhisa Segawa, director of the Living Environment Div., about the possible introduction of redemption game systems in Japan. Fay reported the matter to the USTR, and will visit the NPA and Japan Fair Trade Commission towards mid-June.

According to Fay, the NPA recognized that "redemption games are games of skill. There is a difference between redemption games and gambling games." The NPA also pointed out that the current prize-dispensing system permits prizes not worth more than ¥500 to be won from direct prize-dispending machines such as crane games. However, it expressed the view that the dispensing of tickets through redemption games cannot be permitted.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Crackdown On Coin-Op Use Of Home Video

The Mexican trademark enforcement office, SECOFI, raided Electronica Universal, Mexico, and seized Sega "Genesis" home videos that had been converted by Electronica Universal for coin-op use. The company was raided on April 21, and this was announced by the Anti-Counterfeiting Advisory Group (AAG).

SECOFI advised that under Mexican law, the alteration of a video game to a use not intended by the trademark owner is cause for significant civil and criminal sanctions. This case is the first such enforcement of a trademark infringement regarding the alteration of consumer video games in the world.

According to AAG, the conversion of home videos is believed to be extensive, not only in Mexico, but also throughout South America. It is a relatively new phenomenon, possibly the result of increased trademark enforcement against coin-op counterfeit PC boards since 1993.

Hyundai, Korea, Makes SNK's "NEO-GEO CD"

Hyundai Electronics Industry Co., Ltd., Ich'on, Korea, announced on April 25 that it had begun production of SNK's home video game system "NEO·GEO CD" on an OEM (original equipment manufacturing) basis, and that shipments to SNK had started. Hyundai is a well known Korean corporate group, and the company explains that this production of video games with a built-in CD-ROM player marks its entry into the multimedia field.

To begin with, Hyundai intends to supply 120,000 units for the six months from April to September, and after October it plans to supply them at the pace of 600,000 units/year. Although no comments have been made by SNK on these matters, SNK admits that there is nothing misleading in Hyundai's announcement.

Since 1989, Hyundai has been producing Nintendo's hand-held video game "Game Boy" on an OEM basis for shipment in the Korean market.

Sega Sets Up Distribution Subsidiary

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, established Sega Logistic Service Ltd., a new company responsible for the transportation and after-service of Sega's products, on April 14. 50% of the new company's capital was invested by Sega and 25% each by CSK and a local transport company. The head office was installed within Sega.

According to Sega, all of its forwarding and after-service activities for coin-op games will be transferred to the new company to achieve cost decreases. For the time being, the new company will deal only with coin-op games, but in the future will also undertake the distribution of home videos and toys.

JVC Unveils MK-T Network

Victor Company of Japan (JVC), Tokyo, announced on April 20 that it would ship its communication karaoke "Songokou" (MK-T1000) towards the end of May. The JVC "Songokou" is ¥1,360,000 per set.

Although JVC's entry into the communications karaoke market is late, the company claims that it has a good sound quality and an extensive range of titles and its quality is superior to those of advance manufacturers. On the screen, 360 types of scene appear and at the time of shipment 8,000 titles will be available with the system. JVC intends to ship 20,000 sets in the starting year.

Since the appearance of Taito's "X-2000" in September 1992, seven models of comunication karaoke have been released to date – Xing's "Joysound", Giga Network's "My Stage", Daiichi Kosho's "Dam", Sega's "Prologue 21", Pioneer's "Be Max's", and JVC's "Songokou" – and competition is anticipated to intensify.

S. Ikawa Passes Away At Age 53

Shin-ichi Ikawa, 53, the former president of Jaleco USA Inc., died of liver cancer at 3:37 a.m., May 3, in Kaihin Hospital in Chiba City. A funeral was held on May 5 in his house in Takasu, Mihama-ku, Chiba City, where his wife, Kikuko, and three sons live.

After working in the overeseas division of Taito, then serving as the Japanese representative of Kitcorp, marketing manager of SNK, and vice-president of Data East USA, Shin-ichi Ikawa assumed office as president of Jaleco USA from February 1993 to March 1995. Although he had lived in San Jose since 1991 and in the suburbs of Chicago since 1993, he returned to Japan in April, this year when his illness took a turn for the worse.

namco
通信機能搭載3D-CGバイクレーシングゲーム
Cyber Cycles
サイバーサイクルズ
グランプリライダー絶賛!
こいつは本気でバトれるぜ!
選べるマシンは3種類!
コースは2種類より選択!
3つの視点切替でライディング可能!
遂に登場!最速公道バトルの火蓋は切られた!
DX (50インチプロジェクター採用)
SD (29インチモニター採用)
最大4シートまで通信可能!
システム・スーパー22搭載!
'95 AOUショーで大人気!
アルペンレーサー
ALPINE RACER
君だけのダイナミックシュプールをえがけ!
※写真はAOUショーバージョンです。完成版とは異なります。
AIR COMBAT 22
エアーコンバット22
あの名作がよみがえる。
再び伝説をつくるのは、これだ。
スーパー ワールドスタジアム '95
近日登場!乞うご期待!
※球団名ならびに選手名は、(社)日本野球機構の同意を得ています。
早くも話題沸騰!
鉄拳2
(仮称)
開発順調!!
近日堂々登場予定!!
たこいかぱにっく
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
© 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.